

**KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU
MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING*
DALAM FILM *EAT PRAY LOVE***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



OLEH

**HARI SETIAWAN
NIM. 14148121**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

**KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU
MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING*
DALAM FILM *EAT PRAY LOVE***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Televisi dan Film
Jurusan Seni Media Rekam



OLEH

**HARI SETIAWAN
NIM. 14148121**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING* DALAM FILM *EAT PRAY LOVE*

Oleh
HARI SETIAWAN
NIM. 14148121

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal 23 Juli 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji : Nur Rahmat Ardi Candra DA, S.Sn., M.Sn.
Penguji Bidang : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Sapto Hudoyo, S.Sn., MA.



Skripsi ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 30 Juli 2018
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., MA.
NIP. 197207082003121001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hari Setiawan

NIM : 14148121

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/~~Karya~~¹) berjudul **Kesinambungan Ruang dan Waktu Melalui *Point of View Cutting* dalam Film *Eat Pray Love*** adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

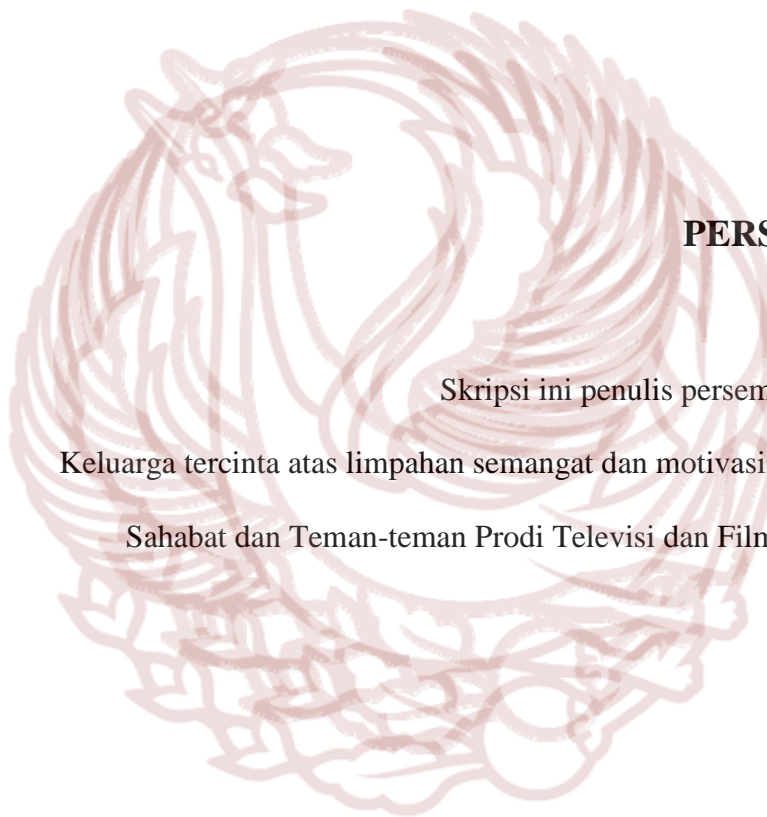
Surakarta, 30. Juli 2018

Yang menyatakan,



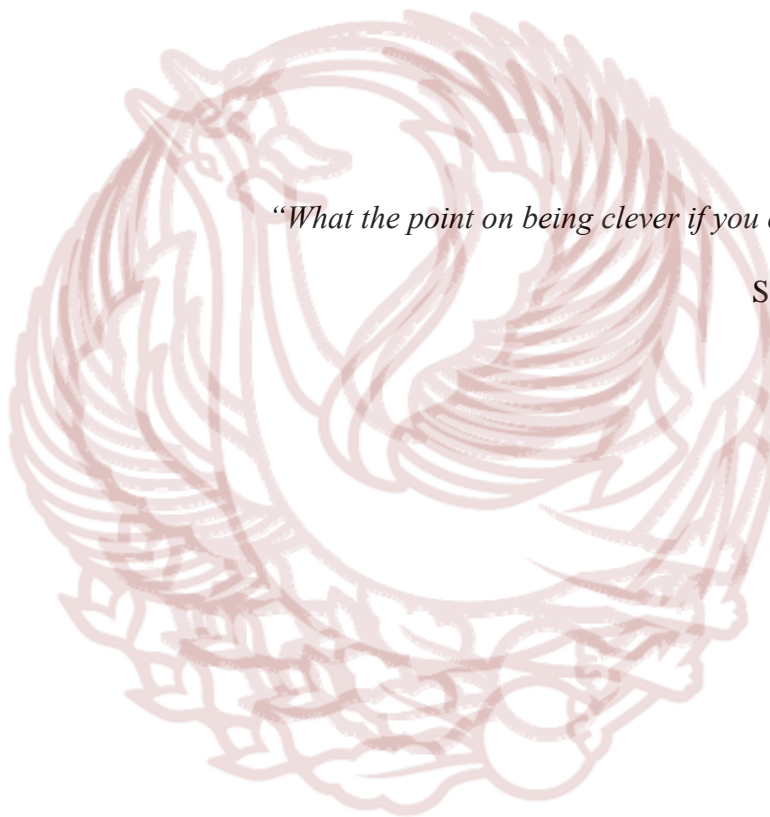
Hari Setiawan
NIM. 14148121

¹ Coret yang tidak perlu



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:
Keluarga tercinta atas limpahan semangat dan motivasi yang diberikan.
Sahabat dan Teman-teman Prodi Televisi dan Film angkatan 2014



MOTTO

“What the point on being clever if you can’t prove it?”

Sherlock Holmes

ABSTRAK

KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING* DALAM FILM *EAT PRAY LOVE*

(Hari Setiawan, 2018) Skripsi S-1 Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penciptaan kesinambungan ruang dan waktu melalui *point of view cutting* pada film *Eat Pray Love*. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dan studi pustaka. Analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan dan verifikasi. Teknik *editing* yang diterapkan pada film *Eat Pray Love* adalah *point of view cutting*. Teknik *editing* ini digunakan untuk memastikan tercapainya kesinambungan ruang dan waktu suatu rangkaian aksi cerita dalam adegan. Terdapat teknik dan aturan yang digunakan untuk mencapai *editing* tersebut, untuk mewujudkan kesinambungan ruang terdiri dari Aturan 180⁰, *Screen Direction*, *Eyeline Match*, dan *Reverse Shot*, sedangkan untuk mewujudkan kesinambungan waktu terdiri dari kesinambungan waktu masa sekarang, masa lampau, masa depan dan waktu kondisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik *point of view cutting* dalam menjaga kesinambungan ruang dan waktu pada film berporos pada arah pandangan sang karakter dalam melihat sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. *Point of view cutting* menciptakan sebuah ilusi yang membuat penonton secara tidak sadar merasakan satu adegan berkelanjutan yang berkembang secara linier, kronologis dan logis.

Kata Kunci : *Point of view cutting*, Film *Eat Pray Love*, Kesinambungan ruang dan waktu, Arah pandangan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberikan kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan senang hati mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini, diantaranya:

1. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A selaku dosen pembimbing dan penasihat akademik yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan penulisan skripsi hingga selesai.
2. Titus Soepono Adji, S.Sn. MA selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film, Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan saran dan referensi mengenai objek penelitian.
3. Nur Rahmat Ardi Candra DA, S.Sn., M.Sn. dan Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat sehingga penelitian ini semakin terarah.
4. Dosen Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.

5. Orangtua tercinta serta nenek dan adik-adik yang selalu memberikan do'a, semangat dan dukungan.
6. Teman-teman M-Kios (Devita, Faried, Sekar) yang selalu membantu, mendukung dan memberikan semangat serta memberikan pengalaman berharga bagi penulis dengan diskusi bersama sehingga dapat menambah pengetahuan maupun memecahkan masalah yang ada.
7. Teman-teman Semut Nakal, Prodi Televisi dan Film angkatan 2014 yang saling memberikan dukungan dan semangat.

Semoga Allah S.W.T memberikan balasan yang berlipat kepada semuanya. Saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati. Akhir kata, semoga skripsi yang sederhana ini membawa ilmu yang bermanfaat dalam rangka menambah wawasan pengetahuan dan pemikiran.

Surakarta, April 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Akademis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Tinjauan Pustaka	5

F. Kerangka Konseptual	7
1. Struktur Film	11
2. Bentuk Editing	13
3. Kesenambungan Ruang dan Waktu	16
G. Metode Penelitian.....	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Objek Penelitian.....	25
3. Sumber Data.....	27
4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
5. Analisis Data	30
6. Skema Penelitian.....	33
H. Sistematika Penulisan.....	35

BAB II TINJAUAN UMUM FILM *EAT PRAY LOVE*

A. Gambaran Umum Film <i>Eat Pray Love</i>	37
B. Sinopsis Film <i>Eat Pray Love</i>	40
C. <i>Editor</i> Film <i>Eat Pray Love</i>	40
D. Prestasi Film <i>Eat Pray Love</i>	43
E. Tim Produksi Film <i>Eat Pray Love</i>	44

BAB III KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING* DALAM FILM *EAT PRAY LOVE*

A. <i>Point of View Cutting</i> Tahap Permulaan (<i>Eat</i>).....	48
1. <i>Scene</i> 44 dan <i>Scene</i> 45	49
2. <i>Scene</i> 69 dan <i>Scene</i> 29	53
B. <i>Point of View Cutting</i> Tahap Pertengahan (<i>Pray</i>).....	56
1. <i>Scene</i> 112 dan <i>Scene</i> 113	56
2. <i>Scene</i> 117 dan <i>Scene</i> 118	59
C. <i>Point of View Cutting</i> Tahap Penutupan (<i>Love</i>).....	62
1. <i>Scene</i> 167 dan <i>Scene</i> 168	62

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	69

DAFTAR ACUAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Poster film <i>Eat Pray Love</i>	26
2. Gambar 2. Nomor <i>barcode</i> film <i>Eat Pray Love</i>	28
3. Gambar 3. <i>Point of View Cuting</i> pada <i>Scene 44</i> dan <i>Scene 45</i>	50
4. Gambar 4. Urutan <i>Shot</i> pada <i>Scene 44</i> dan <i>Scene 45</i>	52
5. Gambar 5. <i>Point of View Cuting</i> pada <i>Scene 69</i> dan <i>Scene 29</i>	53
6. Gambar 6. Urutan <i>Shot</i> pada <i>Scene 69</i> dan <i>Scene 29</i>	55
7. Gambar 7. <i>Point of View Cuting</i> pada <i>Scene 112</i> dan <i>Scene 113</i>	56
8. Gambar 8. Urutan <i>Shot</i> pada <i>Scene 112</i> dan <i>Scene 113</i>	58
9. Gambar 9. <i>Point of View Cuting</i> pada <i>Scene 117</i> dan <i>Scene 118</i>	59
10. Gambar 10. Urutan <i>Shot</i> pada <i>Scene 117</i> dan <i>Scene 118</i>	61
11. Gambar 11. <i>Point of View Cuting</i> pada <i>Scene 167</i> dan <i>Scene 168</i>	63
12. Gambar 12. Urutan <i>Shot</i> pada <i>Scene 167</i> dan <i>Scene 168</i>	65

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. *Filmography* Bradley Buecker..... 42



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gambar pada dasarnya merupakan bahasa *universal* untuk menyampaikan pesan antara manusia satu dengan yang lainnya. Gambar bergerak (*moving image*) sejak akhir abad ke-19 secara perlahan sudah mendominasi sebagai kebudayaan manusia modern. Seiring perkembangannya film menjadi salah satu media yang menggunakan *moving image* sebagai pondasi utamanya. Film merupakan rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau hanya sekedar fantasi yang disusun dengan mempertimbangkan unsur naratif dan sinematik sebagai penguat cerita.

Film terbagi menjadi beberapa jenis (*genre*) yang berfungsi untuk memudahkan klasifikasi. Film drama adalah salah satu *genre* yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas dan bisa berkombinasi dengan *genre* apapun. *Genre* roman, melodrama, biografi merupakan pengembangan langsung dari *genre* drama.² Film *Eat Pray Love* merupakan film drama yang diangkat dari novel dengan judul yang sama karya Elizabeth Gilbert. Novel ini merupakan kisah nyata dari pengalaman hidup Gilbert, sehingga tidak heran jika dalam film ini juga banyak berisi tentang falsafah hidup yang memang mempengaruhi arah hidup si penulis.

² Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 14.

Seni film berpangkal pada montase.³ Montase atau *editing* sepanjang sejarah film beberapa kali berubah artinya. *Editing* pada film adalah proses mengorganisasi, melihat kembali, memilih, dan merakit gambar dan suara yang telah direkam.⁴ Mengorganisasi mengacu pada proses memilih, memotong dan menyusun gambar serta suara sehingga menciptakan hubungan antara satu *shot* dengan *shot* lainnya menjadi satu-kesatuan utuh yang sesuai dengan ide dan konsep cerita. Orang yang bertanggung jawab pada tahap *editing* adalah *editor*. Seorang *editor* tidak hanya harus menguasai teknologi *editing*, tetapi yang lebih penting adalah berfikir kreatif, mempunyai persepsi artistik dan pertimbangan estetik dengan menyertakan keterlibatan batinnya menjadi bagian dari film demi terbentuknya hasil yang kuat secara konsep, emosi, cerita, dan logika.

Film bisa menciptakan waktu dan ruangnya sendiri, untuk disesuaikan dengan setiap situasi penuturan cerita. Waktu bisa diringkaskan atau bisa diulur; dipercepat atau diperlambat; tetap tinggal pada masa kini atau melayang ke masa depan atau masa lalu; atau bahkan bisa dipertahankan konstan sesuai dengan yang diinginkan.⁵ Sisi menarik dari ruang dan waktu dalam film adalah kebebasan dalam hal rekayasa, sesuatu yang semula tidak ada hubungannya sama sekali menjadi saling berkaitan dan mempunyai kesinambungan sebab akibat.

³ J.M Peters. *Montage Bij Film En Televisi*. Terjemahan oleh Abdul Hamid. Proyek Penterjemahan Yayasan Citra. Hal. 1.

⁴ Roy Thompson, Christopher Bowen. *Grammar of the Edit Second Edition*. USA: Focal Press. 2009. Hal. 1

⁵ Joseph V. Mascelli. *Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ). 2010. Hal. 121.

Point of view cutting mirip dengan *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandangan sang karakter. Penonton melihat sama persis dengan apa yang dilihat oleh karakter tersebut dari arah pandangnya, setiap penonton seakan-akan diminta untuk menyatu dan merasakan apa yang sedang dirasakan oleh sang karakter.

Point of view cutting sebagai media penghubung antar adegan mempunyai nilai lebih dibandingkan transisi lainnya karena teknik perpindahan adegan yang dilakukan menggunakan arah pandang dari seorang karakter sehingga menimbulkan munculnya rasa penasaran. Rasa penasaran yang dimaksud adalah rasa ingin tahu dari penonton terhadap apa yang sedang dilihat oleh karakter sehingga menarik perhatiannya. Penggunaan *point of view* menghasilkan keterlibatan penonton yang lebih besar karena menimbulkan terbangunnya hubungan antara penonton dan sang karakter secara pribadi.

Film *Eat Pray Love* adalah salah satu film yang menarik dan memberikan kebanggaan pada Indonesia. Film ini mengangkat seni dan budaya nusantara khususnya Bali menjadi bagian yang penting dalam alur ceritanya. Selain itu yang menjadi nilai tambah adalah penuturan cerita dibuat sesuai dengan pembagian judulnya, film ini dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu *eat*, *pray*, dan *love*. Masing-masing bagian memberikan suasana cerita yang unik dan berbeda namun saling berkaitan satu sama lain. Keunikan lainnya adalah penggunaan *point of view cutting* dalam membangun kesinambungan ruang dan waktu pada perpindahan *scene*.

Kesinambungan ruang dan waktu yang dimaksud adalah hubungan keterkaitan antara dua *scene* yang diciptakan melalui *point of view cutting* dan membuat keduanya seakan merupakan peristiwa yang berkelanjutan meskipun berada pada ruang dan waktu yang berbeda. *Point of view cutting* merupakan teknik *editing* yang sangat berharga, karena secara efektif menempatkan penonton untuk ikut berperan dalam film. Setiap *shot* yang sebenarnya tidak saling berkaitan disusun menjadi ruang yang berdampingan. Penonton seakan dibuat tidak sadar bahwa ruang dan waktu dalam film berpindah secara cepat tanpa adanya kejanggalan.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana kesinambungan ruang dan waktu pada perpindahan *scene* dalam film *Eat Pray Love* diwujudkan melalui *point of view cutting*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan *point of view cutting* dalam menciptakan kesinambungan ruang dan waktu pada film *Eat Pray Love*.
2. Mengetahui informasi atau makna dari penggunaan *point of view cutting* dalam menciptakan kesinambungan ruang dan waktu pada film *Eat Pray Love*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian terhadap kesinambungan ruang dan waktu melalui *point of view cutting* dalam film *Eat Pray Love* memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah:

1. Manfaat Akademis

- a. Memberikan kontribusi pengetahuan dan wawasan mengenai penciptaan kesinambungan ruang melalui *point of view cutting* pada film.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pemahaman deskriptif tentang pembentukan kesinambungan ruang dalam sebuah film
- b. Menjadi bahan referensi bagi pembaca dan peneliti lain mengenai *point of view cutting* dalam kaitannya dengan kesinambungan ruang.

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai penunjang kelancaran dalam menjawab rumusan masalah, penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan wilayah *editing* sangat penting untuk digunakan sebagai acuan penelitian. Beberapa penelitian yang dijadikan sebagai sumber referensi antara lain:

Teknik *Editing pada Film "Rectoverso" dalam mewujudkan Cerita*, skripsi yang ditulis oleh Moh. Mahrush Ali, Institut Seni Indonesia Surakarta merupakan penelitian yang berfokus pada masalah durasi yaitu *editing time expand* atau

pemanjangan waktu dari waktu yang sebenarnya. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah pembahasan pada wilayah *editing* film, khususnya mengenai waktu dalam film. Perbedaannya adalah tujuan dari penggunaan teknik *editing*, pembahasan pada film *Rectoverso* adalah bagaimana teknik *editing* digunakan dalam mewujudkan cerita, sementara pada film *Eat pray love* yaitu bagaimana teknik *editing* digunakan dalam membangun kesinambungan ruang dan waktu.

Crosscutting dalam Adegan Sebab-Akibat sebagai Pembangun Unsur Dramatik pada Film Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan, skripsi karya Alfi Aulia Abdu, Institut Seni Indonesia Surakarta. Fokus penelitian ini yaitu menganalisa *crosscutting* dalam adegan sebab-akibat sebagai pembangun unsur dramatik film. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama membahas pada wilayah *editing* film, sedangkan perbedaannya adalah penerapan teknik yang digunakan. Film *Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan* menggunakan teknik *editing crosscutting* sebagai unsur pembangun dramatik, sementara pada film *Eat Pray Love* menggunakan *point of view cutting* untuk membangun kesinambungan ruang dan waktu.

Proses Editing Film "Sang Dewi", skripsi yang ditulis oleh Agus Zubaidi Isroil, Universitas Mercu Buana, Jakarta merupakan penelitian yang berfokus pada proses dan teknik *editing* yang digunakan pada film. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah pembahasan di wilayah *editing* khususnya mengenai waktu, sedangkan perbedaannya adalah penerapan teknik yang digunakan. Film *Sang Dewi*

menggunakan teknik *elliptical editing* untuk memanipulasi waktu, sementara penelitian pada film *Eat Pray Love* menggunakan *point of view cutting* untuk menjaga kesinambungan ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian singkat dari ketiga penelitian tersebut, masing-masing penelitian mempunyai fokus tersendiri terhadap apa yang diteliti. Melalui persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan terhadap penelitian ini, akan membuktikan orisinalitas dari suatu penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih sedikit penelitian yang membahas mengenai teknik *editing* khususnya penggunaan *point of view cutting* dalam mewujudkan kesinambungan ruang dan waktu.

F. Kerangka Konseptual

Bahasa film adalah bahasa suara dan gambar, sehingga untuk bisa memahaminya secara menyeluruh diperlukan pengetahuan dan pemahaman terhadap unsur pembentuk dari film itu sendiri. Film, secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik.⁶ Secara sederhana unsur naratif adalah bahan mentah yang siap untuk diolah, sementara unsur sinematik adalah cara untuk mengolah bahan tersebut.

Untuk membuat sebuah film yang mampu dipahami oleh penonton, maka seorang pembuat film harus memperhatikan masing-masing unsur. Unsur naratif

⁶ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 1.

berhubungan dengan aspek cerita atau tema film yang didalamnya terdiri dari tokoh, masalah, lokasi, waktu serta lainnya. Elemen-elemen tersebut saling berkaitan untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang terikat oleh hukum kausalitas atau logika sebab akibat. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu adalah elemen-elemen pokok pembentuk unsur naratif.⁷ Setiap peristiwa yang terjadi pasti mempunyai sebab dan akibat. Dalam film sebab dan akibat dari suatu peristiwa akan digambarkan sedemikian rupa dengan melibatkan ruang dan waktu yang bisa dibuat sesuka hati oleh sang pembuat film. Logika sebab akibat akan menuntun penonton untuk mengikuti dan menikmati rangkaian alur cerita yang disajikan di sepanjang film.

Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yaitu, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.⁸ Unsur sinematik disebut juga sebagai aspek-aspek teknis yang berkaitan satu sama lain dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera yang terdiri dari *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan objek yang diambil. Perlakuan terhadap kamera dan film yang dimaksud adalah teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya seperti pemilihan warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan sebagainya. Sementara hubungan kamera dengan objek adalah mengenai *framing* atau batasan

⁷ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 2.

⁸ *Ibid.* 1.

wilayah pengambilan gambar seperti jarak, ketinggian, pergerakan kamera dan seterusnya. *Editing* adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Teknik yang dimaksud adalah transisi yang digunakan untuk menghubungkan setiap *shot* dengan *shot* lainnya menjadi satu kesatuan yang utuh. Suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Unsur naratif dan sinematik saling berkaitan dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film yang bisa dipahami oleh penonton.

Setiap film menyajikan penggambaran suatu peristiwa secara berkesinambungan dan logis. Kesenambungan merupakan kunci yang akan menentukan sukses tidaknya produksi film. Film bisa menciptakan waktu dan ruangnya sendiri untuk disesuaikan dengan setiap situasi penuturan cerita.

Kesinambungan ruang adalah penuturan cerita yang aksinya bergerak dari satu tempat ke tempat lain.⁹ Sebuah kerangka dari suatu pergerakan harus diperlihatkan agar hal tersebut bisa diterima dan dipahami oleh penonton. Untuk menjaga kesinambungan ruang bisa dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal yaitu aturan 180⁰, *screen direction*, *eyeline match* dan *reverse shot*.

Kesinambungan waktu, waktu yang sesungguhnya hanya bergerak ke depan secara kronologis. Waktu dalam film bisa dibagi dalam empat kategori, sekarang,

⁹ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 134.

lampau, mendatang, dan kondisional.¹⁰ Sebuah film bisa menggunakan satu elemen waktu atau lebih, dengan kata lain waktu dalam film bisa digunakan secara sendiri-sendiri atau dikombinasikan satu sama lain.

Kesinambungan ruang dan waktu bisa diwujudkan melalui *editing*. Film yang mempunyai kesinambungan ruang dan waktu akan menggambarkan peristiwa seakan benar-benar terjadi.

*“Without continuity (for example, if the editor cuts from one close-up to another that is unrelated), viewers become confused. Editing should never confuse viewers; it should always keep them informed and involved in the story.”*¹¹

Tanpa kesinambungan (misalnya, jika *editor* memotong *shot close-up* ke *shot* lain yang tidak terkait), penonton menjadi bingung. *Editing* tidak boleh membingungkan penonton; *editing* harus selalu membuat mereka tetap mendapatkan informasi dan terlibat dalam cerita. Kemampuan *editing* dalam menciptakan suatu kesinambungan akan mendorong penonton untuk mengikuti jalan penuturan cerita tanpa kebingungan. *Editing* juga memungkinkan untuk mengubah respon emosional penonton melalui susunan gambar yang mereka lihat di layar, tentunya dengan melibatkan proses manipulasi ruang dan waktu.

¹⁰ Joseph V. Mascelli. *Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ). 2010. Hal. 122.

¹¹ Ken Dancyger. 2007. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice Fourth Edition*. USA: Focal Press. Hal. 362.

1. Struktur Film

a. *Shot*

Shot merupakan unsur terkecil dari film namun mempunyai arti yang sangat penting. *Shot* adalah satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*).¹² Setiap *shot* mempunyai hubungan satu sama lain. Jika *shot* tidak berhubungan dengan gambar-gambar selanjutnya, maka *shot* hanya menyampaikan sangat sedikit informasi kepada penonton karena *shot* merupakan unsur terkecil dari sebuah struktur cerita yang utuh. Sebuah *shot* harus mempunyai motivasi yang akan memberikan alasan bagi *editor* untuk memotong dan menyambungkannya ke *shot* berikutnya. Makna sebuah *shot* sebagai berikut:¹³

- 1) Makna fungsional, yakni *shot* harus memiliki fungsi yang jelas, baik fungsi informatif, dramatik, ritmik, atau hanya fungsi transisi adegan atau *insert shot*. Fungsi informatif yaitu sebuah *shot* akan memberikan penjelasan atau informasi kepada setiap penonton. Informasi tersebut akan berguna untuk membantu penonton dalam memahami sebuah film. Fungsi dramatik, *shot* harus memiliki kandungan dramatik yang kuat sehingga dapat digunakan secara efektif, karena *shot* yang efektif mampu membangun hubungan yang berkaitan satu sama lain. Fungsi ritmik, rangkaian *shot* disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan

¹² Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 29

¹³ Januaris Andi Purba. *Shooting yang Benar! Jaikan Video Anda Sekelas Kaya Videografer Profesional*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2013. Hal 73

irama yang akan mengatur bagaimana penuturan cerita pada film disajikan.

- 2) Makna proporsional, yakni penggunaan *shot* yang sesuai tepat dengan ukuran panjang pendeknya. Sebuah *shot* yang diletakkan terlalu cepat akan memberikan sedikit informasi kepada penonton. Begitu juga sebaliknya, jika terlalu lama maka penonton akan menjadi bosan dan kehilangan fokus dalam menikmati film. Sehingga ketelitian seorang *editor* dalam memilih dan memotong *shot* sangat mempengaruhi terhadap hasil akhir dari sebuah film.
- 3) Makna struktural, yakni penggunaan dan penempatan *shot* dengan tepat sesuai dengan fungsinya. Secara sederhana struktural yang dimaksud adalah menentukan urutan atau struktur rangkaian *shot* sesuai dengan kebutuhan penuturan cerita. Sebuah adegan yang disusun dari *shot* lebar (*long shot*) kemudian disambung dengan *shot* padat (*close up*) akan mempunyai arti yang berbeda dengan adegan yang dimulai dengan *shot* padat baru kemudian *shot* lebar.

b. Adegan (*Scene*)

Naskah film cerita maupun sinetron biasanya disusun berdasarkan *scene* demi *scene*. *Scene* memberi definisi tempat atau *setting* dimana kejadian berlangsung. *Scene* adalah satu segmen pendek dari

keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif.¹⁴ waktu yang dimaksud adalah waktu sekarang, lampau, mendatang atau kondisional. Sebuah *scene* pada umumnya adalah suatu peristiwa yang terdiri dari rangkaian beberapa *shot*.

c. Sekuen (*Sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh.¹⁵ Sekuen terdiri dari susunan urutan dari berbagai peristiwa yang terjadi di dalam film. Satu sekuen biasanya terdiri dari beberapa *scene* yang saling berhubungan atau biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang.

2. Bentuk Editing

Editing pada tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya.¹⁶ Teknik yang dimaksud adalah transisi yang digunakan untuk menghubungkan setiap *shot* dengan *shot* lainnya menjadi satu kesatuan yang utuh. Transisi dasar pada film terdiri dari empat bentuk yaitu *cut*, *wipe*, *dissolve* dan *fade*. *Cut* dapat digunakan

¹⁴ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 29.

¹⁵ *Ibid.* 30.

¹⁶ *Ibid.* 123.

untuk *editing continuity* dan *editing discontinuity* sementara *wipe*, *dissolve* dan *fade* umumnya digunakan untuk *editing discontinuity*.¹⁷ *Editing continuity* adalah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan tercapainya kesinambungan rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan, sementara *editing discontinuity* adalah sebaliknya, merupakan bentuk alternatif lain yang secara sengaja melanggar aturan-aturan yang ada pada *editing continuity*.

Cut adalah transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. Transisi jenis ini merupakan teknik perpindahan yang paling umum digunakan dalam segala jenis film. *Wipe* merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah atau lainnya hingga berganti menjadi *shot* yang baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus hanya selang beberapa menit atau tidak berselilih jauh. *Dissolve* merupakan ransisi *shot* dimana dalam penyambungan dua *shot*, *shot* pertama secara gradual menghilang dan secara gradual pula digantikan oleh *shot* kedua. *Fade* merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana dalam perpindahannya dapat terlihat *shot* berubah dari gelap ke terang atau sebaliknya secara perlahan.

Cutting dibutuhkan sebagai transisi diantara penyambungan *shot-shot* gambar secara ritmis sehingga persepsi penonton tidak merasakan gambar-gambar tersebut terputus atau terpotong-potong. Hal tersebut dikenal dengan

¹⁷ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 124.

invisible editing atau dengan kata lain sebagai penyambungan potongan-potongan gambar yang tidak menimbulkan kesan penyambungan gambar tersebut terpotong-potong.¹⁸

Transisi pada *editing* memungkinkan untuk memberikan bentuk lain sebagai variasi dari perkembangan transisi dasar yang telah ada. *Point of view cutting* adalah salah satunya.

*“The POV cut is sometimes called “the look” and we briefly discussed it in Shooting Methods. It is one of the most fundamental building blocks of continuity and is especially valuable in cheating shots and establishing physical relationships. A POV cut occurs anytime a look off-screen in the first shot motivates a view of something in the next shot.”*¹⁹

POV cut terkadang disebut sebagai pandangan dan telah dibahas secara singkat di *Shooting Methods*. Ini adalah salah satu bangunan paling mendasar blok kesinambungan dan sangat berharga dalam memanipulasi *shot* dan membangun hubungan fisik. *POV cut* bisa terjadi kapan saja ketika layar kosong di *shot* pertama akan memotivasi pandangan tentang sesuatu di *shot* berikutnya. *Shooting methods* adalah Metode dasar yang sering digunakan untuk memproduksi sebuah film yang bertujuan untuk memberikan banyak pilihan *shot* saat proses *editing* berlangsung. Sehingga seorang editor mempunyai banyak pilihan *shot* yang bisa digunakan dan metode ini juga

¹⁸ Andi Fachruddin. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, Dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2012. Hal. 163.

¹⁹ Blain Brown. *Cinematography: Theory And Practice: Image Making for Cinematographers & Directors Second Edition*. China: Focal Press. 2012. Hal. 99.

berfungsi untuk memperkecil adanya masalah kesinambungan antar *scene*. *Point of view cut* merupakan teknik yang berkaitan dengan arah pandang atau sudut pandang dari seseorang terhadap sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Hal ini merupakan pondasi mendasar untuk menghubungkan antara *shot* satu ke *shot* lainnya agar tercipta sebuah adegan yang berkesinambungan.

3. Kesinambungan Ruang dan Waktu

Editing menghubungkan satu *shot* dengan lainnya, satu *scene* dengan lainnya, dan seterusnya sehingga menimbulkan adanya keterhubungan dimana bila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan, baik secara grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang) dan temporal (waktu). Grafis (gambar) yaitu perubahan *shot* yang dilakukan berdasarkan kesamaan gambar. Persamaan gambar bisa dibentuk oleh unsur-unsur *mise-en-scene* seperti persamaan *setting* (latar), kostum maupun pergerakan pemainnya dan unsur sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk (ukuran *frame*), warna, komposisi pergerakan dan sebagainya. Ritmis (ritme) yaitu pengaturan panjang pendeknya durasi sebuah *shot*. Spasial (ruang) yaitu teknik *editing* yang mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi ruang. Temporal (waktu) yaitu teknik *editing*

yang mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu. Ruang dan waktu dalam film bisa dibentuk sesuai dengan keinginan pembuat film.

a. Kesenambungan Ruang

Kesenambungan ruang adalah penuturan cerita yang aksinya bergerak dari satu tempat ke tempat lain.²⁰ Setiap cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya sebuah ruang. Ruang dalam film adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan melakukan sesuatu. Ruang yang menjadi bagian dari sebuah cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula hanya rekaan semata (fiktif). Suatu film umumnya terjadi di ruang yang jelas, misalnya di sebuah rumah, tepi pantai, restoran dan lain sebagainya.

Ruang dapat juga merupakan hasil wujud imajinasi, rekayasa, atau mimpi manusia.²¹ Ruang bisa dipersempit atau dikembangkan maupun disajikan dalam perspektif yang sebenarnya atau palsu. Sebagai contoh sebuah peristiwa bisa disajikan secara keseluruhan sebagaimana yang terjadi di dunia nyata atau bisa juga disajikan hanya sebagian saja yang memperlihatkan hal-hal yang penting untuk ditunjukkan kepada penonton. Untuk mewujudkan kesinambungan ruang ada beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain :

²⁰ Joseph V. Mascelli. *Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ). 2010. Hal. 134.

²¹ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 35.

1) Aturan 180⁰

Aturan 180⁰ adalah sebuah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi *shot (cut)* dilakukan.²² Garis aksi yang dimaksud adalah garis imajiner dimana sebuah aksi sedang berlangsung dan biasanya searah dengan arah karakter atau obyek menghadap. Aturan ini bertujuan untuk memudahkan serta menghindari kesalahan mendasar saat transisi *shot* dilakukan. Sederhananya, kesinambungan dalam sebuah film akan tercapai jika aturan ini dipenuhi.

Aturan 180⁰ berfungsi untuk memastikan posisi objek atau karakter dalam *frame* sehingga *screen direction* selalu konsisten. *Screen direction* adalah hubungan arah kanan dan kiri dalam sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter.²³ Arah pandang para pemain sebelum, saat, dan sesudah pada setiap *shot* harus diperhatikan dengan teliti tentang posisi dan pergerakannya karena hal ini digunakan untuk menjaga kesinambungan pada film.

Aturan penyuntingan gambar pada film adalah bahwa suatu pergerakan misalnya seorang karakter yang berjalan ke arah kiri jika disambung dengan *shot* karakter lain atau obyek lain harus menjaga

²² Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 134.

²³ *Ibid.* 136.

konsistensi arah layar untuk menghindari kebingungan penonton. *Screen direction* diperkenalkan sebagai suatu kerangka perjalanan, maka dari itu konsistensi arah harus tetap dijaga. Hal ini berlaku untuk dua *shot*, suatu seri *shot* yang berurutan, atau *shot* tunggal yang diberikan *insert*.

Sebagai contoh misalnya terdapat 2 orang pria yang berada di ruang dan waktu yang berbeda. Pria A mengendarai motor sementara pria B mengendarai mobil, adegan yang ingin dibuat adalah seakan-akan mereka berdua akan bertemu di suatu titik dan terjadi tabrakan. Adegan yang diambil menggunakan metode *cut to cut*. Jika pengambilan gambar menunjukkan pria A mengendarai motor dari arah kanan ke kiri maka pengambilan gambar pada pria B adalah mengendarai mobil dari arah kiri ke kanan. Sehingga meskipun terjadi di ruang dan waktu yang berbeda, kedua *shot* masih saling berkesinambungan dan tentu saja tidak melanggar garis imajiner. Sebaliknya, apabila pria B mengendarai mobil dari arah kanan ke kiri, maka pada proses *editing* setelah kedua gambar digabung yang terlihat bukanlah 2 orang pria yang berkendara lalu bertabrakan. Tetapi gambar tersebut menunjukkan 2 orang pria yang sedang berkejaran.

2) *Eyeline Match*

Eyeline Match adalah teknik pengeditan film yang terkait dengan sistem penyuntingan berkesinambungan untuk membantu membangun hubungan yang berkaitan di antara *shot* dan membuat alur cerita berjalan lancar dan logis. Tatapan mata seorang karakter dalam suatu *shot* merupakan sebuah kunci yang menghubungkannya dengan *shot* kedua. Arah pandangan mata tersebut harus sesuai dengan orang atau benda yang mereka lihat di *shot* berikutnya.

“Eye-line (sight line) is an imaginary line that connects a character’s eyes to whatever object holds his or her attention within the film world.”²⁴

Eyeline adalah garis imajiner yang menghubungkan mata seorang karakter dengan objek apapun yang sedang dilihat atau sedang menjadi perhatiannya di dunia perfilman. *Eyeline* berfungsi untuk menjaga kesinambungan selama transisi antara dua *shot*. Sehingga perkiraan ukuran dan jarak dari dua *shot* harus tetap dijaga konsistensinya. Ukuran yang dimaksud adalah ukuran dari objek dalam sebuah *shot*, sementara jarak mengacu pada jarak kamera dari objek yang menentukan ukuran *shot*.

²⁴ Roy Thompson, Christopher Bowen. *Grammar of the Edit Second Edition*. USA:Focal Press. 2009. Hal. 48.

3) *Reverse Shot*

Reverse shot merupakan gaya klasik dari penyuntingan kesinambungan yang seakan menghilangkan transisi antara *shot* satu ke *shot* lainnya sehingga penonton merasakan satu adegan berkelanjutan yang berkembang secara linier, kronologis dan logis.

*“Shot reverse shot-A term applied to an editing style, where one shot of a particular type (medium close-up) is used on one character, then the same type of shot (medium close-up) is edited next to show the other character in the scene.”*²⁵

Shot reverse shot adalah istilah yang diterapkan pada gaya penyuntingan, dimana sebuah tipe *shot* tertentu (*medium close-up*) digunakan pada seorang karakter, lalu dengan tipe *shot* yang sama (*medium close-up*) saling dihubungkan untuk menunjukkan karakter lain di tempat kejadian. Tipe *shot* yang dimaksud mengacu pada ukuran gambar dan *medium close up* hanyalah salah satu contohnya. *Medium close up* adalah salah satu jenis ukuran gambar yang memperlihatkan tubuh karakter dari dada ke atas.

b. Kesinambungan Waktu

Kesinambungan waktu adalah teknik *editing* yang mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu.²⁶ Secara sederhana

²⁵ Roy Thompson, Chrisstopher Bowen. *Grammar of the Edit Second Edition*. USA:Focal Press. 2009. Hal. 192.

²⁶ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 131.

penonton dapat menangkap dengan jelas mengenai waktu terjadinya suatu peristiwa di dalam film, misalnya pagi, siang, sore atau malam. Bisa juga dengan waktu yang lebih spesifik seperti tahun, bulan, tanggal, jam, menit atau bahkan hingga detik, sehingga penonton bisa mengidentifikasi waktu yang sedang terjadi di dalam sebuah film dengan sangat detail.

Film bisa menyajikan peristiwa yang berlangsung sekarang ini, kemudian berpindah ke masa lalu maupun ke masa depan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan penggunaan transisi yang tepat sebagai media penghubung. Hubungan antara *shot* satu dengan *shot* lainnya adalah untuk menjaga kesinambungan cerita dan mengontrol waktu. Waktu bisa diatur sesuai dengan kebutuhan cerita dalam setiap film. Waktu dalam film bisa dibagi dalam empat kategori yaitu:

1) Masa Sekarang

Kesinambungan waktu masa kini menggambarkan suatu peristiwa yang berlangsung sekarang. Peristiwa berlangsung secara logis yaitu maju ke depan sehingga penonton selalu menyaksikan peristiwa sebagai masa sekarang. Penonton tidak mengetahui apa yang akan terjadi berikutnya, hal ini membuat penonton tetap merasa tertarik untuk mengikuti perkembangan cerita yang disajikan sampai dengan kesimpulan atau film berakhir. Cerita yang didasarkan pada

kesinambungan masa sekarang menggambarkan peristiwa sebagai kejadian yang sedang berlangsung saat ini.

2) Masa Lampau

Kesinambungan masa lampau bisa dibagi menjadi dua jenis yaitu, berlangsung di masa lampau dan sebuah *flashback* dari masa sekarang ke masa lampau.²⁷ Peristiwa-peristiwa yang berlangsung pada masa lampau disajikan secara keseluruhan atau sebagai prolog dari cerita yang berlangsung sekarang. *Flashback* bisa memberikan fakta mengenai latar belakang suatu kejadian dengan memperlihatkan apa yang berlangsung beberapa tahun lalu sehingga menghasilkan situasi seperti sekarang ini.

3) Masa Mendatang

Kesinambungan masa mendatang bisa dibagi menjadi dua kategori yakni, penggambaran pada masa depan dan suatu kilasan maju dari masa kini ke masa depan.²⁸ Kejadian-kejadian yang berlangsung di masa depan bisa suatu dugaan, hasil perhitungan atau sekedar imajinasi. Jadi sebuah cerita yang terjadi di masa depan itu bisa melibatkan dugaan, perkembangan industri atau khayalan seorang tokoh pada cerita sekarang. Suatu kilasan ke depan (*flashforward*) adalah kebalikan dari

²⁷ Joseph V. Mascelli. *Lima Juru Sinematografi*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ). 2010. Hal. 124.

²⁸ *Ibid.* 130.

flashback. Bergerak maju ke masa depan menggambarkan kejadian-kejadian yang akan, bisa, atau dapat terjadi dan kemudian kembali ke masa kini.

4) Kondisional

Kesinambungan waktu kondisional tidak mempunyai hubungan dengan waktu yang sebenarnya. Penggambaran waktu sebagaimana dikondisikan oleh elemen-elemen lain, seperti sikap mental seseorang dalam melihat suatu peristiwa atau suatu kenangan. Kesenambungan waktu kondisional bukanlah suatu kenyataan sehingga tidak dibatasi oleh suatu ikatan atau cara penyajian. Kesenambungan waktu kondisional bisa digunakan untuk mengekspresikan mimpi buruk, mengigau, mabuk atau bisa juga digunakan untuk menggambarkan renungan, kenangan dan kejadian yang dibayangkan oleh seseorang.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur kuantifikasi, perhitungan statistik, atau bentuk cara-cara lainnya yang menggunakan ukuran angka. Kualitatif berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas, nilai atau makna yang terdapat dibalik

fakta. Kualitas, nilai atau makna hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui linguistik, bahasa atau kata-kata.²⁹ Nilai atau makna dalam penelitian ini diperoleh dari kesinambungan antar *scene* yang dihubungkan melalui *point of view cutting*. Kedua *scene* yang dihubungkan melalui *point of view cutting* akan menghasilkan sebuah makna atau kesimpulan misalnya jika seseorang sedang memandang sesuatu dihubungkan dengan makanan di meja akan memberikan kesan bahwa orang tersebut sedang lapar.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu film *Eat Pray Love* dengan mengkaji mengenai teknik *point of view cutting* dalam mewujudkan kesinambungan ruang dan waktu pada perpindahan *scene*. Film *Eat Pray Love* adalah film yang diproduksi oleh *Plan B Entertainment* dan dirilis pada tahun 2010. Film bergenre drama romantis, disutradarai oleh Ryan Murphy dengan durasi 134 menit 20 detik.

Eat Pray Love menceritakan kisah perjalanan hidup Elizabeth Gilbert atau Liz dalam mencari jati diri dan keseimbangan hidupnya. Liz adalah seorang wanita yang sudah menikah dan mempunyai segala hal yang diperlukan mulai dari rumah, pendidikan sampai dengan karir yang sukses. Namun sebaliknya, Liz menemukan dirinya tersesat, bingung dan kesulitan

²⁹ Imam Gunawan. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013. Hal. 82

mencari apa yang sebenarnya ia inginkan dalam hidup. Selepas perceraian dengan suaminya, Liz melangkah keluar dari zona nyaman, mempertaruhkan segala hal untuk mengubah hidupnya. Liz memulai perjalanan keliling dunia untuk mencari jati dirinya dan akhirnya menemukan kenikmatan sejati tentang makanan di Napoli, kekuatan do'a di Pataudi dan kedamaian batin serta keseimbangan cinta sejati di Bali.



Gambar 1. Poster film *Eat Pray Love*
(Sumber: www.imdb.com/title/tt0879870/mediaviewer/rm2612429312
diakses pada 02 Mei 2018, pukul 21:12 WIB)

Alur atau jalan cerita dalam film *Eat Pray Love* menggunakan alur campuran, yaitu perpaduan antara alur maju dan alur mundur. Alur maju adalah jalan cerita yang disusun berdasarkan urutan waktu naratif dan urutan

peristiwa secara kronologis. Alur mundur adalah jalan cerita yang mengembalikan cerita ke masa atau waktu sebelumnya. Penggunaan alur campuran dalam film *Eat Pray Love* terlihat pada beberapa *scene*. Salah satunya ketika Liz melihat pernikahan sahabatnya yang berlokasi di Pataudi, India, Liz teringat dengan pernikahannya sendiri yang ditunjukkan dengan ia berdansa di sebuah ruangan mengenakan gaun pengantin kemudian kembali lagi ke masa sekarang. Pola penuturan cerita seperti ini memanipulasi ruang dan waktu dengan merubah urutan cerita namun tetap memperhatikan hubungan sebab akibat.

3. Sumber Data

Kegiatan pengumpulan data merupakan bagian yang paling penting dalam setiap penelitian. Data tidak akan bisa diteliti tanpa adanya sumber data. Sumber data yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dari mana data penelitian diperoleh. Adapun sumber data yang digunakan yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data utama yang digunakan adalah data *audio visual* film *Eat Pray Love* dalam bentuk DVD original.



Gambar 2. Nomor *barcode* film *Eat Pray Love*.

b. Data Sekunder

Data sekunder digunakan untuk melengkapi data primer. Sumber data pendukung penelitian diperoleh dari mempelajari dan mengkaji literatur seperti buku, artikel, maupun internet yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dari berbagai macam sumber dan berbagai macam cara. Teknik pengumpulan data akan menunjang penelitian agar terstruktur sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan berkualitas sesuai dengan metode yang digunakan. Penelitian ini akan menggunakan metode sebagai berikut:

a. Observasi atau Pengamatan

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan.³⁰ Seorang peneliti hanya bisa bekerja berdasarkan data

³⁰ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2012. Hal 64.

yaitu fakta mengenai kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Pengamatan pada film *Eat Pray Love* dilakukan secara langsung dan berulang-ulang, sehingga keseluruhan informasi yang terdapat pada film dapat dipahami dengan baik. Alat-alat yang digunakan dalam melakukan pengamatan ini adalah laptop atau komputer yang merupakan media elektronik untuk menampilkan gambar dan suara film *Eat Pray Love* sehingga penelitian lebih mudah dilakukan. Kepingan DVD yang di dalamnya berisi materi dari tayangan film yang akan diteliti. Buku catatan untuk mencatat hal-hal pokok yang dirasa penting sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengamatan.

Pengamatan yang dilakukan pada film *Eat Pray Love* berfokus pada *point of view cutting* yang mempunyai kesinambungan ruang dan waktu. Kesinambungan ruang dan waktu yang dimaksud adalah susunan rangkaian *shot* yang sebenarnya mempunyai ruang dan waktu yang berbeda namun bisa dihubungkan dengan menggunakan teknik *point of view cutting* dalam menjaga kesinambungannya. Hal ini dipilih karena mewujudkan kesinambungan pada *scene* yang berbeda akan lebih sulit daripada kesinambungan *scene* yang sama. Dikatakan lebih sulit sebab menghubungkan *scene* yang berbeda harus memperhitungkan mengenai perbedaan ruang dan waktu yang terjadi. Selain itu hal ini juga bertujuan

untuk mefokuskan penelitian dan membatasi wilayah objek yang diteliti agar lebih jelas dan terarah.

b. Studi Pustaka

Melakukan penelitian berarti mencoba mencari solusi atas suatu permasalahan yang dilakukan dengan cara-cara ilmiah, salah satunya dengan studi pustaka. Studi pustaka merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data informasi yang berkaitan dengan film *Eat Pray Love* dalam bentuk tulisan, gambar atau foto. Data atau informasi ini dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, dan sumber-sumber tertulis maupun tercetak. Informasi yang diperoleh bisa beragam, salah satunya adalah tentang penelitian sejenis dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan studi kepustakaan peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

5. Analisis Data

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.³¹ Data

³¹ Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2012. Hal 92.

yang diperoleh dari proses mengamati film *Eat Pray Love* secara langsung, semakin lama jumlahnya tentu akan semakin banyak sehingga perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukan analisis data dengan cara mereduksi data. Reduksi data bersifat menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa hingga kesimpulannya dapat diverifikasi.

Kriteria data yang dipilih untuk mendeskripsikan penelitian yaitu adegan yang terdiri dari *shot-shot* yang memuat teknik *point of view cutting* dalam mewujudkan kesinambungan ruang dan waktu. Ruang dan waktu yang dipilih adalah ruang dan waktu yang berbeda karena hal ini akan mendukung makna atau kesimpulan yang diciptakan oleh kedua *scene* yang dihubungkan melalui *point of view cutting*. Memilah data dilakukan dengan membaca hasil temuan dari proses mengamati film yang secara spesifik berisi mengenai teknik *point of view cutting* dalam mewujudkan kesinambungan ruang dan waktu.

Hasil pembacaan tersebut kemudian direduksi dengan menonton kembali potongan-potongan adegan. Hal ini berguna untuk memastikan bahwa rangkaian *shot* dalam perpindahan adegan yang dipilih mengandung syarat yang harus diperhatikan dalam menciptakan *point of view cutting* yaitu aturan 180⁰, *screen direction*, *eyeline match*, dan *reverse shot*. Sehingga, semua data yang telah dipilih bisa digunakan untuk memecahkan permasalahan penelitian. Pentingnya reduksi data pada penelitian ini yaitu

mempermudah dalam menguraikan data hasil penelitian yang telah terkumpul sehingga mampu mencapai tujuan dari penelitian.

b. Sajian Data

Data yang disusun dengan baik bertujuan untuk memudahkan pemahaman. Penyajian data dikembangkan menjadi sebuah deskripsi informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat seperti halnya yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam kualitatif yaitu dengan teks yang bersifat naratif. Selain itu, data yang disajikan dapat berupa gambar-gambar yang mewakili adegan pada film *Eat Pray Love* yang dibahas dalam penelitian. Adegan yang dipilih adalah adegan yang menggunakan teknik *point of view cutting* sebagai penghubung kesinambungan ruang dan waktu.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi

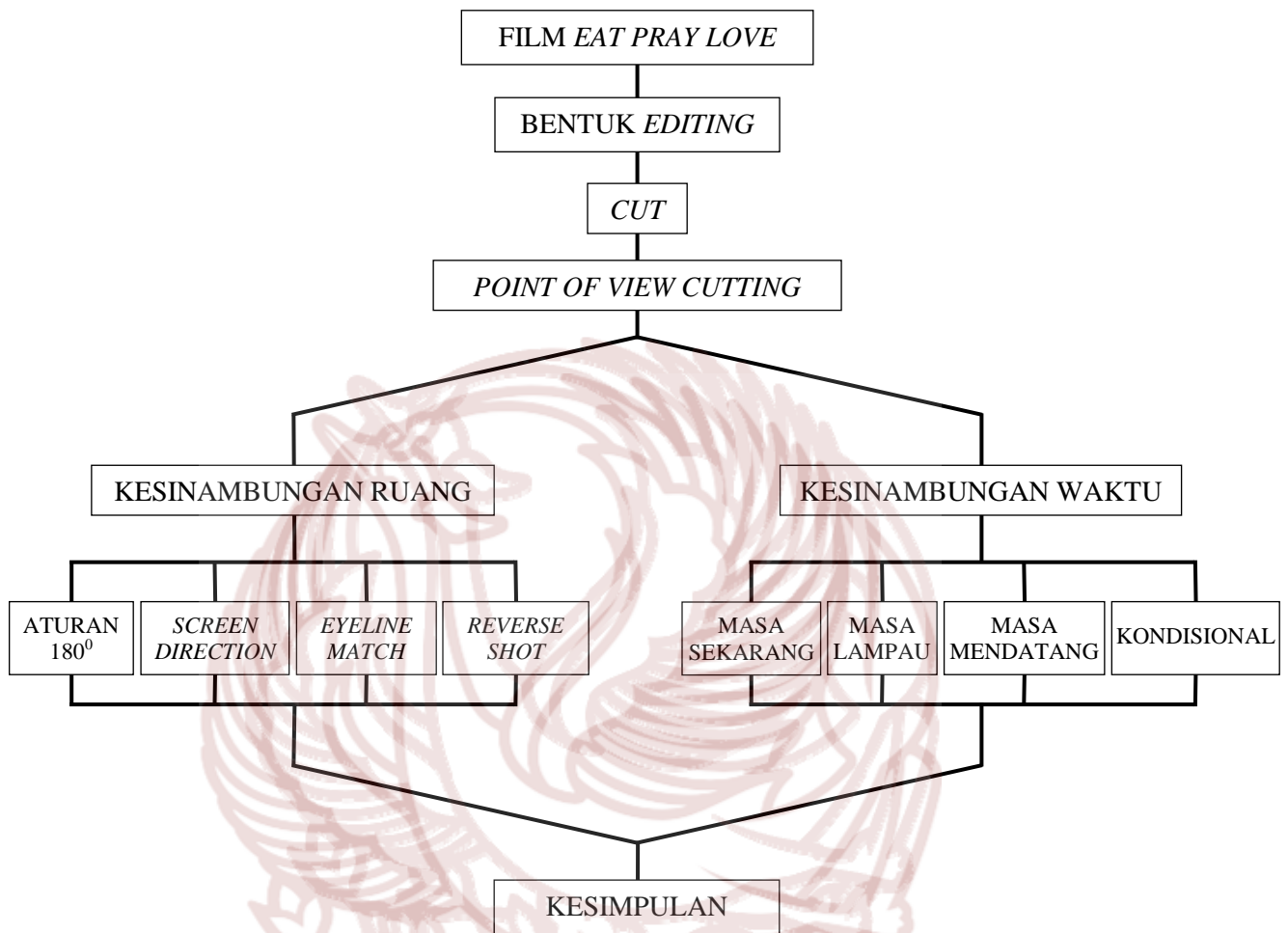
Data yang sudah disajikan akan ditarik kesimpulan dan diverifikasi agar hasil dari penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Kesimpulan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas dan tidak menimbulkan keraguan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan

temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.³² Verifikasi merupakan aktivitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan melihat kembali catatan-catatan yang ditulis pada sajian data. Verifikasi dilakukan dengan mengamati kembali rekaman film *Eat Pray Love*, kemudian dicocokkan lagi dengan kesimpulan yang telah diperoleh. Sehingga kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian kualitatif akan membuktikan apakah bisa menjawab atau tidak terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan sejak awal penelitian.

6. Skema Penelitian

Alur kerja proses penelitian dibuat agar tahapan kerja dalam melakukan penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga skema penelitian tentang kesinambungan ruang dan waktu melalui *point of view cutting* dalam film *Eat pray love* adalah sebagai berikut:

³² Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2012. Hal 99.



Penelitian deskriptif kualitatif dengan objek film *Eat Pray Love*, analisis yang dilakukan pertama kali adalah dari segi bentuk *editing*. Bentuk *editing* yang dipilih adalah *cut*, transisi *cut* mempunyai variasi lain berupa *point of view cutting*. *Point of view cutting* yang diteliti mengacu pada elemen kesinambungan ruang dan waktu. Kesinambungan ruang terdiri dari aturan 180°, *screen direction*, *eyeline match*, dan *reverse shot*. Sementara

kesinambungan waktu terdiri dari masa sekarang, masa lampau, masa mendatang dan kondisional. Jadi, kesimpulan akan diketahui setelah melakukan pengamatan pada film *Eat Pray Love* dengan alur kerja seperti skema yang telah dibuat diatas.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas alur pemahaman, maka paparan pembahasan dalam skripsi nanti secara sistematis akan dikelompokkan berdasarkan substansi kajian. Skripsi ini terdiri dari empat bab yang saling berhubungan satu sama lain sehingga memberikan gambaran secara utuh, lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya. Adapun sistematika tersebut dibagi dalam bab per bab, yaitu meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pembahasan meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN UMUM FILM *EAT PRAY LOVE*

Bab ini membahas mengenai deskripsi film *Eat Pray Love*. Deskripsi berupa gambaran umum yang diperjelas dengan alur cerita, sinopsis film, *editor* dan tim produksi film.

BAB III: KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU MELALUI *POINT OF VIEW CUTTING* DALAM FILM *EAT PRAY LOVE*

Bab ini membahas hasil penelitian tentang kesinambungan ruang dan waktu yang tercipta melalui *point of view cutting*. Pada bab ini sebagai pembuktian bahwa film *Eat Pray Love* menggunakan teknik *point of view cutting* untuk mewujudkan kesinambungan ruang dan waktu pada perpindahan *scene*.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran agar penelitian yang dilakukan memperoleh hasil yang baik.

BAB II

TINJAUAN UMUM FILM *EAT PRAY LOVE*

A. Gambaran Umum Film *Eat Pray Love*

Film *Eat Pray Love* menarik banyak perhatian di Indonesia, karena salah satu lokasi ceritanya berada di Bali. Film *Eat Pray Love* merupakan film yang diangkat dari sebuah novel dengan judul yang sama karya Elizabeth Gilbert. Novel setebal 352 halaman ini memecahkan rekor dengan berada di daftar *New York Times Best Seller* selama 158 minggu.³³ Novel yang mengisahkan pengalaman pribadi perjalanan hidup Elizabeth tersebut sukses memberikan suatu hal yang inspiratif bagi perempuan-perempuan yang tidak puas dengan hidupnya maupun bagi setiap orang yang membacanya.

Jika sebuah novel diadaptasi menjadi sebuah film, maka tidak semua isi (cerita) novel tersebut akan muncul dalam filmnya.³⁴ Melalui novel suatu peristiwa bisa dideskripsikan dengan sangat detail sampai puluhan hingga ratusan kata, namun dalam film hanya disajikan dalam sebuah *shot* saja. Berdasarkan penuturan cerita, film *Eat Pray Love* tidak jauh berbeda dengan cerita yang ada di novelnya, hanya saja di beberapa bagian yang ada di novel digambarkan dalam film dengan bentuk yang lain. Hal ini terlihat pada saat peristiwa kecelakaan yang dialami oleh Liz.

³³ M. Fadh Al Husni. *Eat, Pray, Love: Film yang diproduksi di Indonesia*. <http://javaxisland.blogspot.co.id/2010/09/eat-pray-love-film-yang-di-produksi-di.html?m=1> diakses pada 03 Mei 2018 pukul 11:05 WIB

³⁴ Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008. Hal. 34.

Dalam film, ketika Felipe mengendarai mobil Jeep, ia secara tidak sengaja ia menabrak Liz yang sedang mengendarai sepeda sehingga membuat kaki Liz terluka. Namun dalam novel diceritakan bahwa Liz mendapatkan luka di kakinya karena sebuah bus menenggol sepeda yang ia kendarai hingga keluar dari bahu jalan. Selain itu perbedaan juga terdapat pada peristiwa pertemuan antara Liz dengan Sofi. Dalam film pertemuan Liz dan Sofi digambarkan secara kebetulan di sebuah kafe yang ramai oleh pembeli. Liz kesulitan untuk memesan karena situasi yang sangat ramai dan saling berdesakan, melihat keadaan Liz tersebut Sofi menawarkan bantuan untuk memesan makanan. Sementara dalam novel diceritakan bahwa pertemuan Liz dan Sofi dilakukan disebuah kelas bahasa di Roma.

Proses produksi film ini dimulai pada agustus 2009 dan rilis pada tanggal 13 agustus 2010. Lokasi pengambilan gambar dilakukan di seluruh tempat yang pernah disinggahi oleh Elizabeth dalam perjalanannya meliputi New York, Napoli (Italia), Pataudi (India), hingga Bali (Indonesia). Indonesia tidak hanya digambarkan saja melalui sebuah tempat terutama Bali, namun juga digambarkan mengenai manusia dan budayanya. Tiga karakter utama untuk lokasi di Bali di perankan oleh aktor indonesia yaitu I Gusti Ayu Puspawati sebagai Nyomo, Hadi Subiyanto sebagai Ketut Liyer dan Christine Hakim sebagai Wayan.

Nyomo adalah seorang perempuan yang membantu kegiatan dikeseharian Ketut Liyer, seperti melayani orang-orang yang sedang mencari Ketut, membuatkan minum dan lain sebagainya. Ketut Liyer adalah seorang guru spiritual atau

dukun dari sembilan generasi di Bali. Ketut bisa meramal seseorang dengan membaca garis pada telapak tangan. Selain meramal, dalam film ini Ketut juga mengajarkan Lis tentang bagaimana meraih keseimbangan hidup melalui meditasi. Meditasi yang diajarkan Ketut cukup sederhana, duduk, diam dan tersenyum. Tersenyum dengan wajah, tersenyum dengan pikiran dan tersenyum dengan hati. Wayan adalah seorang perempuan yang pekerjaannya mengobati orang sakit dengan cara tradisional. Setiap pasien akan diperiksa kondisi kesehatannya terlebih dahulu dengan cara membaca telapak tangan, telapak kaki atau bagian tubuh tertentu. Setelah diperiksa pasien akan diberi obat tradisional yang dibuat dari daun-daunan atau tanaman alami. Peran dalam film *Eat Pray Love* tersebut mencerminkan budaya yang ada di Bali tentang dukun dan metode penyembuhan tradisional. Selain itu, Bali juga digambarkan melalui rumah adat, kegiatan spiritual berupa persembahan kepada dewa dengan sesaji.

Sutradara yang dipercaya untuk membuat film ini adalah Ryan Murphy. Lahir pada tanggal 09 November 1965, merupakan seorang penulis, produser, sutradara film dan televisi. Ryan Murphy adalah pencipta program televisi populer yang berjudul *Nip/Tuck*, *Glee*, *American Horror Story*, dan *American Crime Story*.³⁵ Pada tahun 2006, ia menulis skenario dan mengarahkan film *Running with Scissors* berdasarkan memoar Augusten Burroughs. Versi film ini dibintangi oleh Annette Bening, Alec Baldwin, Brian Cox dan Joseph Cross sebagai Burroughs muda.

³⁵ A & E Television Networks. *Ryan Murphy Biography*. <https://www.biography.com/people/ryan-murphy-20874367> diakses pada 05 Juli 2018 pukul 14:13 WIB.

Empat tahun berselang, tepatnya pada tahun 2010, Murphy mengarahkan Julia Roberts dalam sebuah film adaptasi dari memoar Elizabeth Gilbert, *Eat Pray Love*. Meskipun film ini sukses di *box office* namun juga mendapatkan beberapa kritikan negatif tentang langkahnya dan kurangnya kredibilitas dalam film. Salah satu kritikan yang diberikan mengenai durasi film yang dirasa cukup panjang oleh sebagian orang yang menonton.

B. Sinopsis Film *Eat Pray Love*

Seorang wanita yang sudah menikah namun menyadari bahwa sebenarnya pernikahan tidak membuatnya bahagia dan hal ini membuat hidupnya untuk memilih pergi ke arah yang berbeda. Setelah perceraian yang menyakitkan, ia pergi dalam perjalanan keliling dunia untuk menemukan dirinya sendiri.³⁶

C. Editor Film *Eat Pray Love*

Bradley Buecker adalah *editor* dari film *Eat Pray Love*. Bradley Buecker merupakan seorang produser, sutradara dan *editor* televisi dan film. Buecker terkenal karena karyanya dengan Ryan Murphy dan Brad Falchuk pada *FOX Musical Series*, *Glee* dan *FX's Anthology Series*, *American Horror Story*.³⁷

³⁶ https://www.imdb.com/title/tt0879870/?ref_=fn_al_tt_1 diakses pada 04 Juli 2018 pukul 16:31WIB

³⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Bradley_Buecker diakses pada 07 Mei 2018 Pukul 02:47 WIB

Bradley Buecker lahir di Piqua, Ohio dengan nama Brad Buecker. Dia mulai aktif di dunia televisi dan film sejak tahun 2000 hingga sekarang. Pekerjaan pertama Buecker dalam industri hiburan adalah sebagai *editor* pada program dokumenter televisi *Hollywood Remembers Dustin Hoffman*. Selama tahun 2002, dia bekerja sebagai *editor* di *ABC Reality Series The Bachelor*.

Pada tahun 2005 Buecker bekerja sebagai *editor* di *FX Series Nip/Tuck*, dimana untuk pertama kalinya ia bekerja untuk Murphy dan Falchuk. Buecker melanjutkan pekerjaannya pada episode *Pilot* dari *Glee* untuk Murphy, Falchuk, dan Ian Brennan dan menjadi *editor* andalan untuk seluruh rangkaian seri. Sambil proses ini berjalan Buecker juga mengarahkan program televisi, dengan episode *Never Been Kissed*. Dia menjabat sebagai produser eksekutif dan direktur utama untuk seri musim terakhir.

Buecker juga ikut terlibat dengan perkembangan *American Horror Story* yang dibuat oleh Falchuk dan Murphy. Dia menjabat sebagai *editor* di episode pertama, serta *co-executive producer* selama siklus pertama seri anthology, *Murder House*. Dia juga memimpin seri akhir dari musim pertama, *Afterbirth*. Dengan dimulainya seri kedua, *Asylum*, Buecker dipromosikan menjadi produser eksekutif, serta bertanggung jawab sebagai direktur untuk premier *Welcome to Briarcliff*. Dia mengarahkan episode keempat, *Haunted House*, dari seri baru *Fox Scream Queens* karya Brennan, Murphy, dan Falchuk, serta episode kedua dari serial kedua, *Warts and All*.

Selama karirnya Buecker telah mengerjakan beberapa film panjang dan berkontribusi dalam berbagai bidang yaitu:

NO	TITLE	CONTRIBUTION	YEAR
1.	<i>Running with Scissors</i>	<i>Assistant Editor</i>	2006
2.	<i>Eat Pray Love</i>	<i>Editor</i>	2010
3.	<i>Billy Boy</i>	<i>Director, Producer, Editor</i>	2017
4.	<i>The Last Full Measure</i>	<i>Co-producer, Post Production</i>	2018

Tabel 1. *Filmography* Bradley Buecker
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Bradley_Buecker
diakses pada 07 Mei 2018, pukul 02:47 WIB)

Kedekatan antara Buecker dengan Murphy, membuatnya dipercaya sebagai *editor* untuk film *Eat Pray Love*. Buecker berkata, secara teknis tantangan editorial adalah untuk memaksimalkan efisiensi.³⁸ Dengan alur kerja penyuntingan yang efisien, Buecker dapat fokus sepenuhnya untuk menyelesaikan proses *editing*. Film *Eat Pray Love* melibatkan Elizabeth Gilbert yang tinggal di berbagai negara yang berbeda, sehingga memiliki cerita dan pengalaman yang erat. Hal itu merupakan sebuah tantangan tersendiri untuk memunculkan apa yang dirasakan oleh Liz di setiap pemberhentian di sepanjang perjalanannya. Buecker mengatakan bahwa kisah Liz Gilbert adalah tentang melawan arus, melakukan sesuatu untuk diri sendiri, dan menjadi orang yang lebih baik ketika kita keluar di sisi yang lainnya.

³⁸ Post Magazine. *Editing Eat Pray Love*. <http://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2010/August-1-2010/EDITING-EAT-PRAY-LOVE.aspx> diakses pada 06 Juli 2018 pukul 06:53 WIB

D. Prestasi Film *Eat Pray Love*

Suatu prestasi tentunya berhak untuk mendapatkan penghargaan yang sepadan. Penghargaan adalah sebuah bentuk apresiasi kepada suatu prestasi tertentu yang diberikan baik oleh perorangan ataupun suatu lembaga. Penghargaan akan memberikan motivasi agar ke depannya bisa menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi. Film *Eat Pray Love* mendapatkan apresiasi dalam bentuk nominasi dan penghargaan yang diberikan oleh beberapa ajang penghargaan di dunia perfilman. *Eat Pray Love* berhasil meraih 2 nominasi dan 2 penghargaan yaitu:³⁹

Black Reel Awards (2011), Viola Davis sebagai nominasi *Best Supporting Actress*. *The Black Reel Awards* atau “BRAs” adalah ajang penghargaan tahunan Amerika yang diselenggarakan oleh *Foundation for the Augmentation of African-Americans in Film (FAAAF)*, untuk mengakui keunggulan Afrika-Amerika, serta prestasi sinematik dari diaspora Afrika dalam industri film global. Penghargaan ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 2000 di *Washington, DC*. Setiap kategori pemenang diberikan penghargaan yang secara resmi disebut *The Black Reel Awards*.

Central Ohio Film Critics Association (COFCA) Award (2011), James Franco sebagai *Actor of the Year*. *COFCA* adalah asosiasi kritikus film yang terdiri atas anggota dari (*Ohio*) dan sekitarnya. *COFCA* didirikan pada tahun 2002 dan diketuai oleh 25 kritikus di bidang televisi dan jurnalistik.

³⁹ https://www.imdb.com/title/tt0879870/awards?ref_=tt_ql_op_1 diakses pada 04 Juli 2018 Pukul 16:42 WIB

Satellite Awards (2010), Michael Dennison sebagai nominasi *Best Costume Design*. *Satellite Awards* adalah penghargaan tahunan yang diberikan oleh *International Press Academy* yang umumnya tercatat di jurnal dan blog industri hiburan. Penghargaan ini awalnya dikenal sebagai *Golden Satellite Awards*. Acara ini berlangsung setiap tahun di *InterContinental Hotel* di *Century City, Los Angeles*.

Yoga Awards (2011), sebagai *Worst Foreign Film*. Sejak 1990, *The Catacric Collective* mendeskripsikan diri sebagai anonim dan mutan, yang telah mengakui bahwa di setiap tahun pasti ada prestasi yang paling buruk dalam industri film Spanyol dan Asing. Mereka menyajikan, menyeloeksi, dan memilih film yang pantas untuk mendapatkan penghargaan tersebut.

E. Tim Produksi Film *Eat Pray Love*

Plan B Entertainment adalah rumah produksi yang menggarap film *Eat Pray Love*. Rumah produksi yang lebih dikenal dengan nama *Plan B* ini adalah sebuah perusahaan produksi Amerika yang didirikan pada 02 November 2001 oleh Brad Gray, Brad Pitt dan Jennifer Aniston, namun pada tahun 2005 Brad Pitt menjadi satu-satunya pemilik perusahaan. Saat ini *Plan B* masih memegang kesepakatan produksi dengan *Annapurna Pictures*, yang sebelumnya termasuk juga *Paramount Pictures*, *Warner Bros*, dan *New Regency*. Beberapa film yang pernah di produksi diantaranya *Troy* (2004), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), *The Departed* (2006), *Running with Scissors* (2006), dan *Year of the Dog* (2007).

Dibalik hasil akhir dari setiap film tentunya dipengarungi oleh adanya suatu usaha yang maksimal, baik dari para kru, pemain maupun pihak-pihak yang mendukung dalam pengerjaan film tersebut. Berikut ini adalah orang-orang yang terlibat dalam proses pembuatan film *Eat Pray Love*:

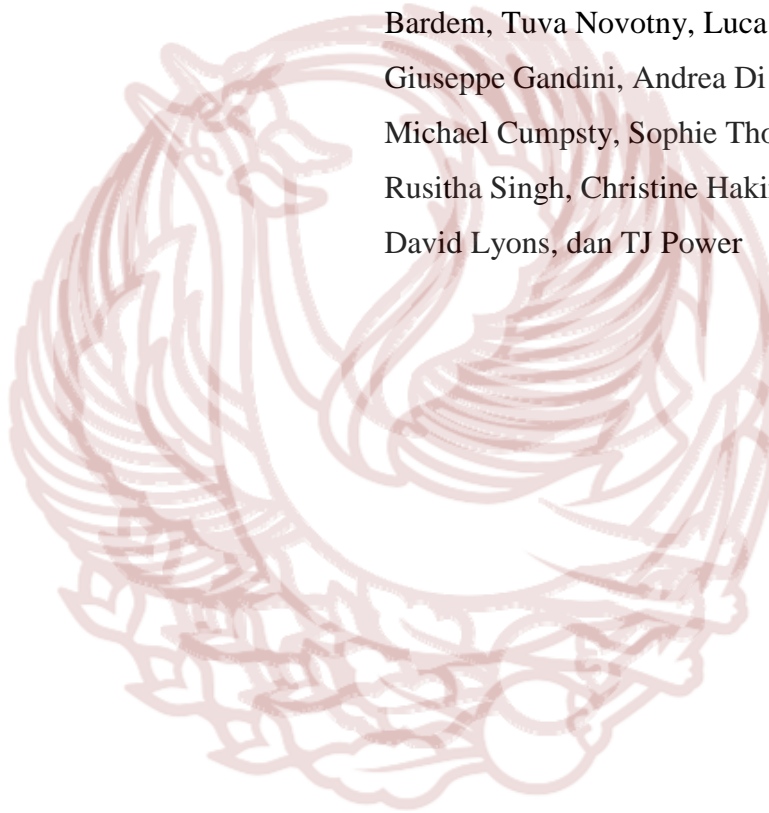
1. *Producer* : Dede Gardner
2. *Executive Producer* : Brad Pitt, Jeremy Kleiner, dan Stand Wlodkowski
3. *Associate Producer* : Gary L. Hayes (Indonesia) dan Pravesh Sahni (India)
4. *Line Producer* : Ute Leonhardt (Italia), Marco Valerio Pugini (Italia), Tabrez Noorani (India), dan Neil Ravan (Indonesia)
5. *Director* : Ryan Murphy
6. *First Assistant Director* : Scott Robertson
7. *Second Assistant Director* : Jonas Spaccarotelli
8. *2nd Unit Director* : Alfonso Gomez-Rejon
9. *Director of Photography* : Robert Richardson, Asc
10. *Production Designer* : Bill Groom
11. *Departement Head Makeup* : Eryn Krueger Mekash
12. *Costume Designer* : Michael Dennison
13. *Art director* : Charles V. Beal
14. *Editor* : Bradley Buecker
15. *Music* : Dario Marianelli

16. *Screenplay*

: Ryan Murphy dan Jennifer Salt

17. *Cast*

: Julia Roberts, I Gusti Ayu Puspawati, Hadi Subiyanto, Billy Crudup, Viola Davis, A. Jay Radcliff, Mike O'malley, Ashlie Atkinson, James Franco, Lisa Roberts Gillan, Ryan O'nan, Gita Reddy, Dwayne Clark, Jennifer Kwok, Mary Testa, Richard Jenkins, Javier Bardem, Tuva Novotny, Luca Argentero, Giuseppe Gandini, Andrea Di Stefano, Michael Cumpsty, Sophie Thompson, Rusitha Singh, Christine Hakim, Arlene Tur, David Lyons, dan TJ Power



BAB III

KESINAMBUNGAN RUANG DAN WAKTU MELALUI *POINT OF VIEW*

CUTTING DALAM FILM *EAT PRAY LOVE*

Penyuntingan gambar bertujuan untuk memilah dan menyajikan tampilan yang menarik dari suatu materi film. Proses tersebut berkaitan erat dengan memotong dan menyambungkan antara sebuah *shot* dengan *shot* lainnya, atau *scene* satu dengan *scene* lainnya. Kesenambungan sebuah cerita bisa diciptakan melalui sambungan-sambungan antar *shot* dengan menggunakan sebuah transisi. Pembahasan pada film *Eat Pray Love* berfokus pada penggunaan bentuk transisi *cut*, khususnya *point of view cutting* dalam menciptakan kesinambungan ruang dan waktu antar adegan. Film *Eat Pray Love* berdurasi 134 menit 20 detik dengan jumlah *scene* sebanyak 178 *scene*. Berdasarkan jenis transisi yang digunakan pada keseluruhan film, terdapat 5 penggunaan *point of view cutting* dalam menciptakan kesinambungan ruang dan waktu.

Point of view cutting terdapat di 3 bagian utama film. Pada bagian *Eat* terdapat 2 *point of view cutting* yaitu pada *scene* 44 dan *scene* 45 serta *scene* 69 dan *scene* 29. Pada bagian *Pray* terdapat 2 *point of view cutting* yaitu pada *scene* 112 dan *scene* 113 serta *scene* 117 dan *scene* 118. Terakhir pada bagian *Love* terdapat 1 *point of view cutting* yaitu pada *scene* 167 dan *scene* 168.

Penelitian dilakukan dengan membagi alur cerita pada film menjadi 3 bagian utama, yaitu tahap permulaan (*eat*), tahap pertengahan (*pray*) dan tahap penutupan (*love*). Pembagian tersebut bertujuan untuk menjelaskan alur cerita pada film, mendeskripsikan secara rinci penggunaan transisi *point of view cutting* dan memudahkan pembaca dalam memahami penelitian. Tercapainya penelitian tentang *point of view cutting* dideskripsikan dengan mengacu pada kesinambungan ruang dan waktu. Kesinambungan ruang bisa diwujudkan melalui beberapa aturan yaitu, aturan 180°, *screen direction*, *eyeline match*, dan *reverse shot*. Kesinambungan waktu yang terdiri dari masa sekarang, lampau, mendatang dan waktu kondisional.

Untuk memudahkan penjelasan mengenai penggunaan *point of view cutting* maka *shot* ditampilkan dalam bentuk gambar dari hasil tangkapan layar (*screenshot*) dari film dengan menyertakan nomor *scene* dan *timecode* durasi film. Berikut ini adalah hasil analisis *point of view cutting* dalam menciptakan kesinambungan ruang dan waktu pada film *Eat Pray Love*.

A. *Point of View Cutting* Tahap Permulaan (*Eat*)

Awal mula cerita dibuka dengan adegan Elizabeth Gilbert (Liz) sedang bersepeda menuju ke rumah Ketut Liyer sambil menikmati keindahan Bali di pagi hari. Ketut Liyer adalah seorang dukun dari sembilan generasi, Ketut meramal Liz tentang masa depannya. Ketut mengatakan bahwa Liz adalah seorang petualang, mempunyai umur panjang, banyak teman dan pengalaman. Liz akan menikah dua

kali, sekali lama dan sekali pendek. Liz juga akan kehilangan semua uangnya dalam kurun waktu 6 atau 10 bulan kedepan, tetapi ia akan mendapatkannya kembali. Suatu hari nanti Liz akan kembali lagi ke Bali dan tinggal selama 3 atau 4 bulan untuk mengajari Ketut tentang bahasa inggris, sebaliknya Ketut juga akan mengajarkan semua hal yang dia ketahui kepada Liz.

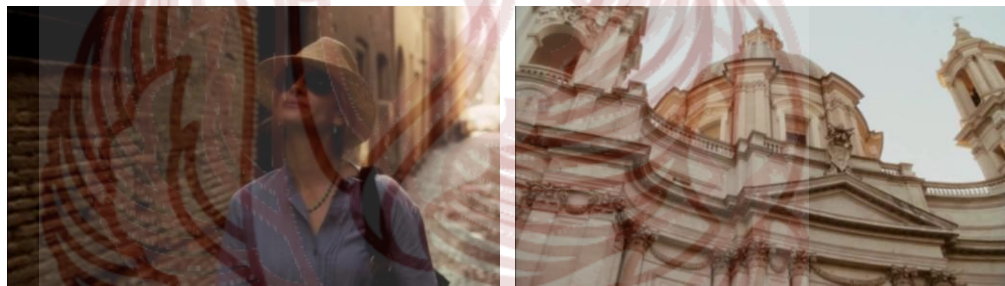
Liz memulai petualangannya dengan melakukan perjalanan ke beberapa tempat yang berbeda untuk mencari sebuah kebahagiaan dan ketenangan hidup setelah perceraian dengan sang suami. Negara yang ia kunjungi pertama kali adalah negara Italia. Liz tinggal di sebuah apartemen, dua minggu selama di Italia ia gunakan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan menelusuri sudut-sudut kota. Dalam perjalanannya Liz mampir sejenak di sebuah kedai kopi yang sedang ramai pembeli dan berusaha dengan susah payah untuk sekedar memesan. Melihat Liz yang terlihat kesulitan, Sofi mencoba membantu, dia adalah orang Swedia dan itulah waktu pertama kalinya mereka berkenalan.

Sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, terdapat 2 *point of view cutting* yang digunakan sebagai transisi yang menghubungkan antar adegan. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Scene 44 dan Scene 45

Point of view cutting pada bagian ini terdapat dalam adegan perjalanan Liz menyusuri negara Italia. Scene 44 berlokasi di Piazza Navona, alun-alun

kota paling terkenal dan yang paling indah di Roma. Liz berjalan di sekitar patung *Zeus* dan menikmati kemegahan patung-patung dan bangunan yang ada. Liz lanjut menyusuri sebuah gang yang di samping kanan dan kirinya terdapat bangunan yang tinggi, pandangan matanya mengarah ke atas. Kemudian disambung dengan *scene* 45 yang diawali dengan sebuah *shot* salah satu bangunan megah di Piazza Navona. *Shot* tersebut masih tersambung dan menunjukkan Liz yang sedang duduk di depan gedung sambil makan es krim.



Gambar 3. *Point of View Cutting* pada *Scene* 44 dan *Scene* 45
TC 00:32:19 – 00:32:32

Teknik *point of view cutting* pada bagian ini menggunakan semua aturan yang dibutuhkan. Aturan 180^0 , pengambilan gambar pada *scene* 44 dan *scene* 45 dilakukan dari arah depan objek sehingga kedua *shot* memiliki kesan netral, kemudian terlihat dari hasil proses penyuntingan kedua gambar bisa dihubungkan dengan logis dan memiliki kesinambungan ruang dan waktu. *Screen direction*, pergerakan arah pandang Liz ke atas kemudian disambungkan dengan pergerakan *shot* gedung dari arah atas ke bawah. Hal

tersebut secara tidak langsung menciptakan hubungan pergerakan arah ke atas dan ke bawah yang menjaga kesinambungan adegan.

Eyeline match, pada *scene* 44 saat Liz berjalan dengan tenang, ia mengangkat kepalanya dan mengarahkan pandangan ke atas seakan melihat sesuatu yang berukuran tinggi. Arah pandangan Liz pada *scene* tersebut terhubung dengan *scene* berikutnya, sebuah bangunan megah yang menjulang tinggi mulai tampak terlihat. *Reverse shot* sudah tampak jelas, adanya pergantian antara karakter pada *scene* 44 dengan objek pada *scene* 45 yang seakan berkelanjutan secara logis.

Kesinambungan waktu yang digunakan adalah masa sekarang, peristiwa yang terjadi bercerita maju ke depan. Setiap penonton mengikuti alur cerita pada film dan tidak mengetahui apa yang akan terjadi dengan *scene* berikutnya. Selang waktu antara *scene* 44 dan *scene* 45 dalam waktu yang sebenarnya bisa saja sehari atau bahkan berhari-hari, namun apabila hal tersebut ditampilkan secara keseluruhan tentunya akan banyak menyita waktu dalam film. Sehingga penggunaan *point of view cutting* akan mendukung kesinambungan yang diciptakan yaitu waktu dipersempit dari waktu yang sebenarnya. Hal ini akan membuat penonton memperoleh informasi secara akurat bahwa *scene* 44 dan *scene* 45 adalah *scene* yang berkelanjutan dengan waktu yang berbeda.

Teknik *point of view cutting* pada adegan ini memuat aturan yang diperlukan. Pada dasarnya kedua *scene* terjadi di lingkup lokasi yang sama namun mempunyai waktu yang berbeda. Pembuktiannya terlihat dari karakter tokoh Liz, berikut ini adalah urutan *shot* pada *scene* 44 dan *scene* 45.

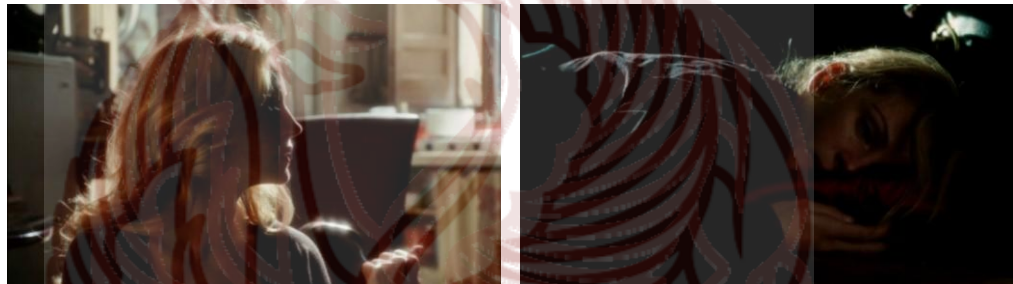


Gambar 4. Urutan *Shot* pada *Scene* 44 dan *Scene* 45
TC 00:32:19 – 00:32:32

Secara logis manusia tidak bisa berada di dua lokasi yang berbeda dengan waktu bersamaan. Namun pada adegan tersebut terlihat Liz berada pada adegan berurutan di *scene* 44 dan *scene* 45 dengan kostum yang berbeda, sehingga hal tersebut memperlihatkan bahwa kedua *scene* terjadi di lingkup ruang yang sama dengan waktu yang berbeda. Keterhubungan melalui *point of view cutting* antara kedua *scene* menciptakan kesatuan aksi yang berkesinambungan meskipun memiliki perbedaan waktu. Kedua *scene* disusun menjadi ruang yang berdampingan dan menandakan bahwa waktu dalam film bisa bebas direkayasa sesuai dengan kebutuhan cerita.

2. Scene 69 dan Scene 29

Scene 69, pagi itu setelah memasak telur untuk sarapan, Liz duduk di lantai beralaskan karpet, ia membaca koran sambil menikmati makanannya. Tiba-tiba Liz teringat dengan David, seorang pria yang ia kenal saat menonton pertunjukan drama. Sambil menoleh ke arah kiri, *scene* berganti ke masa lalunya dengan David. Adegan *flashback* pada *scene 29*, Liz tidur di lantai bawah dengan keadaan sedih, sementara David tidur di ranjang.



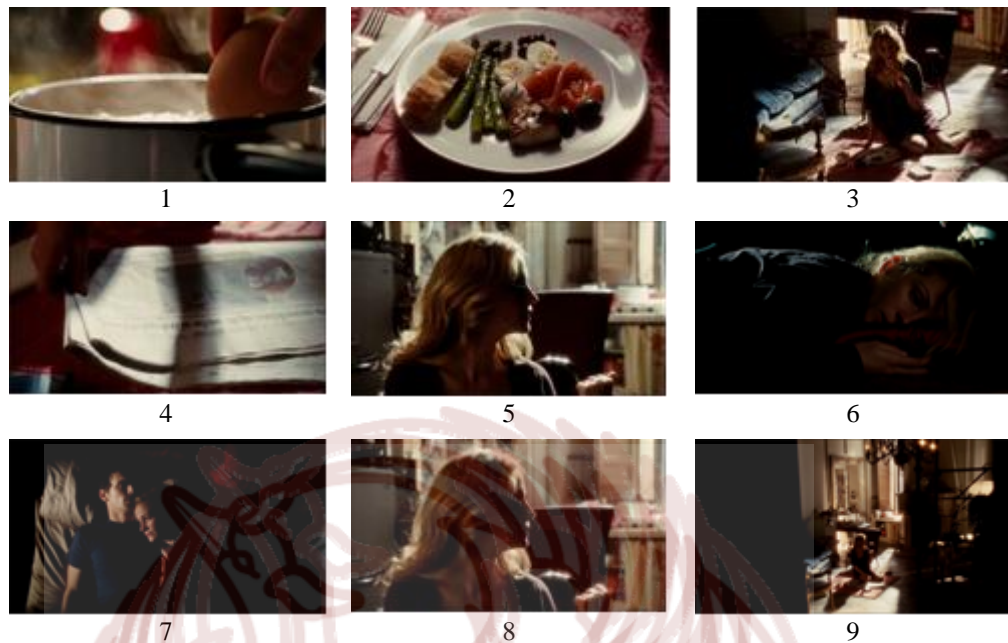
Gambar 5. *Point of View Cutting* pada *Scene 69* dan *Scene 29*
TC 00:46:02 – 00:48:00

Aturan 180^0 , pengambilan gambar kedua *scene* dilakukan dari arah depan tokoh Liz. Sehingga dalam proses penyuntingan jika disejajarkan dapat terlihat jelas bahwa keduanya seakan mempunyai garis imajiner dan memenuhi syarat pengambilan gambar dengan aturan 180^0 . *Screen direction*, *shot* pada *scene 69* memiliki pergerakan dari subjek yang memicu untuk berpindah ke *scene* berikutnya. Sehingga meskipun subjek dalam posisi diam, perpindahan *shot* tetap bisa dilakukan dengan memperhatikan pergerakan subjek yaitu menoleh ke arah kiri.

Eyeline match, Liz menoleh ke arah kiri, mengarahkan pandangannya sejajar dengan mata. Pergerakan menoleh Liz yang cepat disambut dengan *scene 29*, *shot* statis dirinya sedang menangis. Adegan ini memenuhi syarat karena sesuai dengan prinsip *eyeline match*, apabila seorang karakter melihat ke kiri (*off-screen*) maka pada *shot* selanjutnya mengisyaratkan bahwa karakter tersebut berada pada posisi *off-screen* sebelah kanan. Pergerakan menoleh tiba-tiba yang disambung dengan *shot* dirinya sendiri sedang menangis seakan menghilangkan batas ruang dan waktu yang ada, sehingga kesinambungannya tetap terjaga.

Reverse shot, *scene 29* adalah jawaban dari pertanyaan yang ada pada *scene 69*. Apa yang membuat Liz mengalihkan pandangannya secara tiba-tiba adalah sosok dirinya sendiri yang teringat masa lalunya. Adegan tersebut seakan terjadi di ruangan yang sama. Selain itu *reverse shot* tersebut seolah-olah menghilangkan adanya transisi sehingga membuat penonton merasakan satu adegan yang berkelanjutan.

Kesinambungan waktu yang digunakan adalah masa lampau lebih spesifiknya yaitu *flashback* dari masa sekarang ke masa lampau. Liz teringat dengan kenangan sedihnya saat bersama David, tidak berselang lama *shot* kembali ke masa sekarang, Liz masih mengarahkan pandangannya ke arah kiri.



Gambar 6. Urutan *Shot* pada *Scene* 69 dan *Scene* 29
TC 00:46:02 – 00:48:00

Point of view cutting pada adegan ini berporos pada pergerakan subjek sebagai pemicu perpindahan ke *shot* berikutnya. Adegan *flashback* yang secara logis terpaut jauh dengan adegan yang sedang berlangsung, seakan tidak mempunyai sekat pemisah yang berarti. Meskipun transisi berlangsung dalam tempo singkat dan padat, kesinambungan ruang dan waktu di masa sekarang dengan masa lampau tetap terjaga melalui *point of view cutting*.

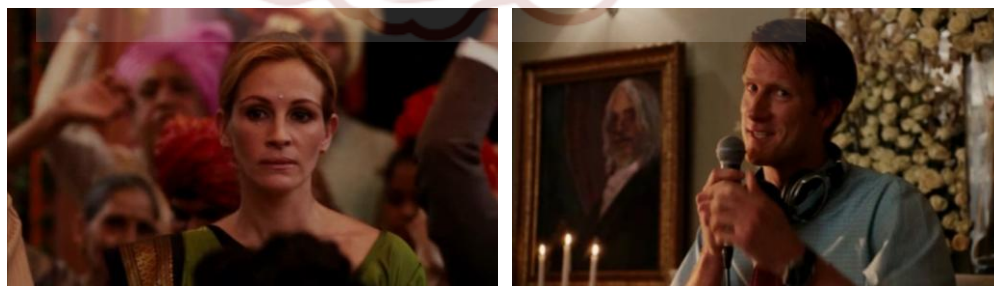
Pada bagian *Eat*, keterkaitan antara masing-masing *scene* yang dihubungkan melalui *point of view cutting* membuat keduanya menjadi ruang yang berdampingan meskipun memiliki perbedaan waktu tertentu. *Point of view cutting* berperan untuk menjaga kesinambungan dan memberikan informasi baru dari keterhubungan antar

scene. Ruang dan waktu dalam film bisa bebas direkayasa sesuai dengan kebutuhan cerita namun tetap memperhatikan bagaimana susunan sebab akibat untuk menjaga kesinambungannya tetap berjalan dengan baik dalam penuturan cerita.

B. *Point of View Cutting* Tahap Pertengahan (*Pray*)

1. *Scene 112* dan *Scene 113*

Scene 112, Liz menghadiri acara pernikahan Tulsi, remaja yang ia kenal di tempat meditasi. Tulsi dan suaminya menari bersama setelah resmi menjadi sepasang suami istri. Semua orang terlihat berbahagia sambil ikut menari bersama, tetapi tidak demikian dengan Liz, ia terlihat melamun dengan pandangan kosong. Liz kembali teringat dengan masa lalu pernikahannya dengan Stephen. *Scene 113*, seorang pria yang akan mengiringi pesta dansa sepasang pengantin dengan alunan musik, mempersilahkan kedua mempelai yakni Liz dan Stephen untuk beranjak dari tempat duduknya.



Gambar 7. *Point of View Cutting* pada *Scene 112* dan *Scene 113*
TC 01:12:33 – 01:15:27

Aturan 180⁰, kedua *shot* yang diambil dari arah depan bisa menciptakan kesinambungan ruang dan waktu saat keduanya digabungkan meskipun memiliki lokasi dan waktu yang berbeda. Aturan tersebut menjaga posisi pengambilan gambar di dalam satu poros yang sama dan tidak melanggar garis imajiner. *Screen direction*, posisi pengambilan gambar dari arah depan tokoh mempermudah penyambungan *shot* dan kesinambungan gambar. Sesuai dengan fungsi dasarnya, *screen direction* berfungsi agar penonton tidak merasa kebingungan dengan dimensi ruang yang terdapat dalam film.

Eyeline match, kedua tokoh pada masing-masing *scene* mempunyai arah pandang yang sama dan sejajar sehingga seakan saling bertatapan satu sama lain. Penyusunan *shot* seperti ini memberikan kesan yang selaras pada gambar sehingga penonton merasa nyaman dalam menikmati visual yang disajikan. *Reverse shot*, pergantian *shot* pada adegan diatas memperlihatkan kedua tokoh saling berkaitan, *shot* pada *scene* 112 menunjukkan Liz yang sedang melihat sesuatu. *Shot* pada *scene* 113 memberikan jawaban dengan *shot* seorang laki-laki yang seakan sedang mengajaknya berbicara.

Kesinambungan waktu yang digunakan adalah masa lampau lebih spesifiknya yaitu *flashback* dari masa sekarang ke masa lampau. Liz, dengan pandangan kosong yang mengarah ke depan teringat dengan kenangannya saat menikah dengan Stephen. Kemudian *shot* kembali lagi ke masa sekarang dengan raut wajah Liz mulai mengalihkan pandangannya dari melamun.

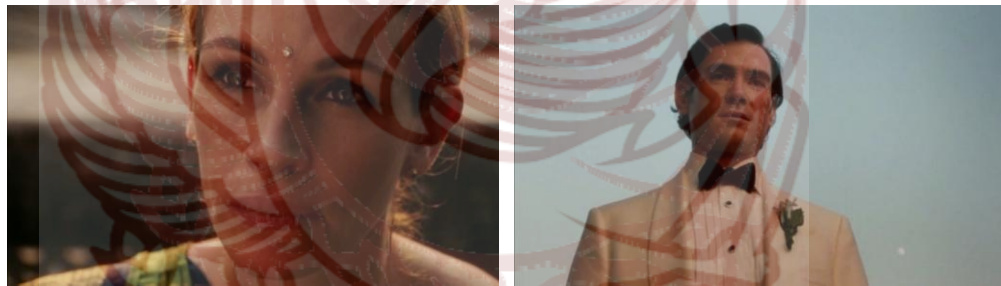


Gambar 8. Urutan *Shot* pada *Scene* 112 dan *Scene* 113
TC 01:12:33 – 01:15:27

Kesinambungan ruang dan waktu pada adegan ini bisa tercipta lebih mudah dengan kesamaan komposisi *shot* yang diambil dari arah depan dan kedua tokoh berada ditengah *frame*. Dikatakan lebih mudah karena komposisi *shot* yang hampir sama dan diambil dari arah depan sehingga membuat kesinambungan antara keduanya lebih terjalin dengan kuat. *Point of view cutting* dengan materi dasar *shot* yang netral seperti ini akan mempermudah proses penyambungan gambar, sehingga selain kesinambungan adegan tetap aman dan terjaga, melalui keselarasan arah pandang membuat kedua *scene* juga saling berkaian satu sama lain.

2. *Scene 117 dan Scene 118*

Scene 117, sepulang dari menghadiri acara pernikahan Tulsi, Liz menemani Richard, salah satu temannya di tempat meditasi. Richard menceritakan tentang masa lalunya yang kelam, tentang anak, istri dan keluarganya. Perasaan sedih dan sangat menyesal atas apa yang telah diperbuat di masa lalu selalu menemani hari-harinya. Sebelum Richard beranjak pergi ia memberikan nasehat kepada Liz agar tetap tinggal disini sampai dia bisa untuk memaafkan dirinya sendiri. Liz merenung sambil memejamkan mata, saat kedua matanya terbuka *scene* berpindah. *Scene 118*, Stephen mengulurkan tangannya dan mengajak Liz untuk berdansa bersama.



Gambar 9. *Point of View Cutting* pada *Scene 117* dan *Scene 118*
TC 01:17:50 – 01:24:58

Aturan 180^0 , sama dengan pembahasan sebelumnya kedua *shot* juga diambil dari arah depan. Perbedaan dari sudut pengambilan gambar, *scene 117* menggunakan *high angle* sementara *scene 118* menggunakan *low angle*. *Screen direction*, kedua *shot* statis dengan menitikberatkan pada *angle* kamera untuk mendapatkan konektivitas satu sama lain. Sehingga tidak

adanya pergerakan dari kedua *shot* membuat kesinambungan antar adegan lebih kompleks melalui transisi *point of view cutting*.

Eyeline match, Liz yang awalnya memejamkan mata secara perlahan membukanya. Arah pandang mata Liz sedikit mendongak ke atas sementara Stephen yang secara tiba-tiba berada di depannya, memandang Liz dengan sedikit menunduk. Keselarasan pandangan antara Stephen dan Liz menimbulkan kesan bahwa mereka sedang bertatap muka secara langsung. *Reverse shot*, *shot* Liz yang duduk lalu membuka kedua matanya, kemudian disambung dengan *reverse shot* Stephen yang berdiri tepat di depannya. Liz kembali teringat dengan masa lalunya bersama Stephen di saat momen pesta dansa pernikahan.

Kesinambungan waktu yang digunakan adalah waktu kondisional. Kesinambungan waktu ini salah satunya bisa digunakan untuk menggambarkan renungan seseorang. Liz berdansa dengan Stephen saat pesta pernikahan berlangsung adalah suatu kenyataan di masa lampau. Namun pada adegan dansa yang terjadi pada *scene* 118 bukanlah suatu kenyataan, lebih tepatnya ini hanyalah gambaran imajinasi dari Liz semata.



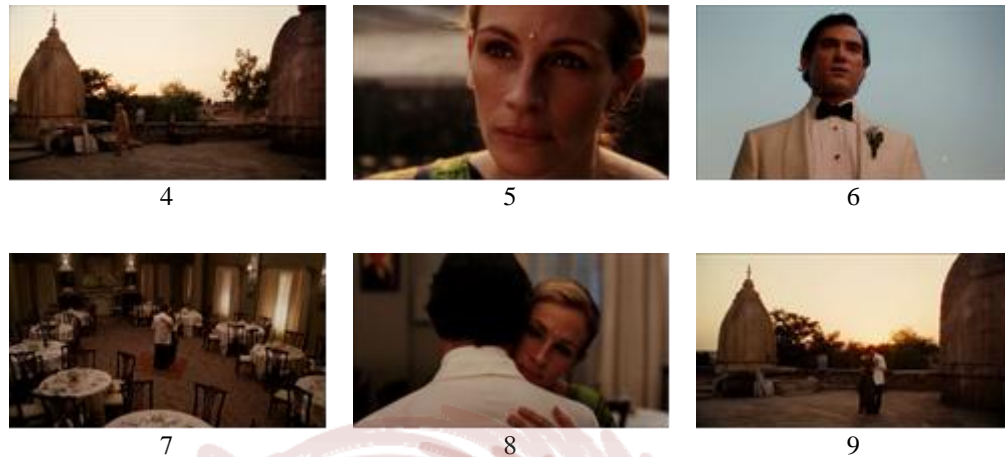
1



2



3



Gambar 10. Urutan *Shot* pada *Scene* 117 dan *Scene* 118
TC 01:17:50 – 01:24:58

Hal ini dibuktikan dengan kostum yang dikenakan oleh Liz. Saat berdansa di pernikahannya dengan Stephen, Liz mengenakan gaun pengantin berwarna putih, sedangkan pada gambaran imajinasinya Liz mengenakan *sari* berwarna hijau. *Sari* adalah jenis kain yang dipakai oleh kaum wanita di India.

Penyambungan gambar untuk mendapatkan kesinambungan ruang dan waktu pada adegan ini dilakukan melalui bentuk *shot* yang sama. Posisi masing-masing karakter berada ditengah *frame*. Sementara itu untuk menghubungkan antara *scene* 117 dan *scene* 118 diwujudkan dengan menggunakan keselarasan arah pandang dari Liz dan Stephen.

Pada bagian *Pray*, penggunaan *point of view cutting* didukung dengan persamaan grafis yang kuat. Pengaturan komposisi, ukuran *shot* yang hampir sama,

sudut pengambilan gambar yang berlawanan dan arah pandang yang sesuai membuat keterhubungan antar *scene* terbangun dengan kuat dan logis. *Point of view cutting* pada bagian ini sama-sama digunakan untuk menceritakan tentang masa yang telah berlalu, namun mempunyai kemasan yang berbeda dalam penyampaianya. *Point of view cutting* yang pertama menggunakan *flashback*, sehingga kenangan yang telah berlalu berfungsi sebagai sebab atas akibat yang dialami saat ini. Sementara *point of view cutting* kedua menggunakan waktu kondisional, sehingga kenangan masa lalu berfungsi sebagai suatu bentuk rangsangan yang akan mempengaruhi sikap dan cara berfikir seorang karakter untuk memicu munculnya sebuah imajinasi.

C. *Point of View Cutting* Tahap Penutupan (*Love*)

1. *Scene* 167 dan *Scene* 168

Scene 167, Felipe berniat memberi kejutan pada Liz untuk mengajaknya pergi berdua naik perahu kecil menuju ke sebuah pulau, namun Liz tidak sependapat sehingga perdebatanpun terjadi. Felipe merasa kecewa, ia duduk melamun di bebatuan tepi pantai. *Scene* 168, pemandangan sawah di pedesaan, Liz sedang mengemasi barang-barangnya. Sejenak ia melihat fotonya saat bersama dengan Felipe.



Gambar 11. *Point of View Cutting* pada *Scene 167* dan *Scene 168*
TC 02:02:21 – 02:03:07

Aturan 180^0 , sudut pengambilan gambar pada adegan ini mengindikasikan satu sisi sudut pandang dalam sebuah ruang film. Keduanya sama-sama menggunakan pergerakan kamera yang mendekati objek dan tidak ada *shot* yang menginterupsi diantaranya. Sehingga adegan tersebut tetap menjaga kontinuitas perpindahan gambar tanpa melanggar garis imajiner. *Screen direction*, kedua *shot* mempunyai persamaan gerakan yaitu pergerakan kamera yang mendekati objek. Pergerakan dari satu *shot* yang di sambung ke *shot* lain mempunyai konsistensi arah layar sehingga menghindari munculnya kebingungan penonton.

Eyeline match, Felipe memandang ke arah kiri *frame* disambung dengan perpindahan *scene* pemandangan persawahan. Arah pandangan tersebut menjadi kunci utama yang menghubungkan kedua *shot* seakan terhubung dan terikat meskipun mempunyai ruang dan waktu yang berbeda. *Reverse shot*, pemandangan persawahan menjadi jawaban atau *reverse shot* dari *shot* Felipe yang memandang ke arah kiri layar. Kesejajaran arah

pandangan dengan *shot* persawahan menimbulkan kesan ia sedang melihat pemandangan persawahan. Pemandangan persawahan mengingatkan sebuah kenangan pertemuan antara Felipe dengan Liz. Saat itu setelah peristiwa tabrakan antara Felipe dan Liz, Felipe mengantarkan Liz ke rumahnya. Rumah Liz dikelilingi oleh pemandangan persawahan, dari dalam mobil Felipe memandangi Liz yang berjalan menyusuri jalanan kecil di tengah persawahan dengan penuh perhatian.

Kesinambungan waktu yang digunakan adalah masa sekarang, peristiwa tersebut merupakan adegan yang berurutan namun berbeda ruang dan waktu. Seharusnya apa yang dilihat oleh Felipe adalah pemandangan lautan, namun karena adanya waktu yang dipersempit maka disambung dengan pemandangan persawahan yang mempunyai ruang dan waktu yang berbeda. Hal ini mengisyaratkan, meskipun Felipe menghabiskan waktunya dengan merenung dan kecewa atas keputusan Liz, waktu dalam film harus tetap berjalan. Sehingga dengan *editing* waktu yang dipersempit, seakan bertujuan untuk menunjukkan hanya bagian-bagian yang penting saja dari suatu rangkaian peristiwa yang panjang.



1



2



3

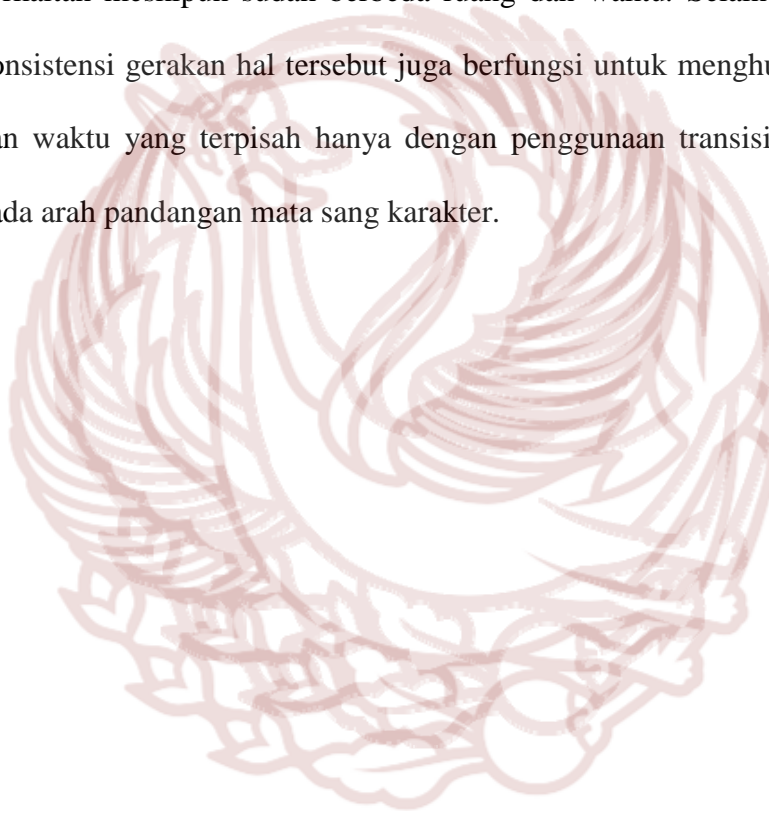


4

Gambar 12. Urutan *Shot* pada *Scene* 167 dan *Scene* 168
TC 02:02:21 – 02:03:07

Secara keseluruhan kedua *scene* mempunyai isi yang saling berkaitan satu sama lain. *Scene* 167, Felipe memendam kekecewaannya, namun ia sendiri tidak bisa menutupi perasaan cintanya terhadap Liz. Segala hal buruk di masa lalu yang membuatnya tidak berani untuk menjalin hubungan dengan perempuan lain sudah ia buang jauh-jauh untuk memilih memulai hidup yang baru dengan mengungkapkan perasaannya terhadap Liz. *Scene* 168, begitu halnya dengan kehidupan Liz, meskipun mempunyai kisah asmara di masa lalu yang sama-sama tidak berjalan dengan baik, Liz masih belum berani untuk membuka hatinya. Disela-sela Liz berkemas, ia memandangi sejenak foto kebersamaannya dengan Felipe. Perasaan gundah juga menyelimuti hatinya dan seakan mempertanyakan apakah keputusan yang telah ia ambil

memang benar-benar sudah tepat atautkah sebaliknya. *Point of view cutting* pada adegan ini berfokus pada pergerakan kamera dan arah pandang dari Felipe. Memori di masa-masa awal pertemuannya dengan Liz juga menjadi penyebab atas perasaan yang dirasakan oleh Felipe sekarang. Persamaan gerakan dan isi dari kedua *scene* menandakan bahwa keduanya masih saling berkaitan meskipun sudah berbeda ruang dan waktu. Selain untuk menjaga konsistensi gerakan hal tersebut juga berfungsi untuk menghubungkan ruang dan waktu yang terpisah hanya dengan penggunaan transisi yang berporos pada arah pandangan mata sang karakter.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Eat Pray Love, film drama romantis yang terdiri dari 178 *scene* yang didominasi oleh transisi *cut to cut* di setiap perpindahan *scene*. Secara khusus terdapat 5 penggunaan transisi *point of view cutting* untuk menjaga kesinambungan antar *scene* yang terjadi pada waktu dan lokasi yang berbeda. Untuk mewujudkan kesinambungan ruang terdiri dari aturan 180⁰, *screen direction*, *eyeline match*, dan *reverse shot*. Sedangkan untuk mewujudkan kesinambungan waktu terdiri dari kesinambungan waktu masa sekarang, masa lampau, masa depan dan waktu kondisional.

Pada bagian *Eat*, keterkaitan antara masing-masing *scene* yang dihubungkan melalui *point of view cutting* membuat keduanya menjadi ruang yang berdampingan meskipun memiliki perbedaan waktu tertentu. Pada bagian *Pray*, penggunaan *point of view cutting* didukung dengan persamaan grafis yang kuat. Pengaturan komposisi, ukuran *shot* yang hampir sama, sudut pengambilan gambar yang berlawanan dan arah pandang yang sesuai membuat keterhubungan antar *scene* terbangun dengan kuat dan logis. Pada bagian *Love*, penggunaan *point of view cutting* mengutamakan pada persamaan pergerakan kamera dan arah pandang dari seorang tokoh. Kesinambungan ruang dan waktu melalui *point of view cutting* akan menimbulkan

kesan keterhubungan yang berjalan dengan logis antara kedua *scene* yang sebenarnya memiliki ruang dan waktu yang berbeda.

Secara keseluruhan teknik *editing point of view cutting* dalam membangun kesinambungan ruang dan waktu berporos pada arah pandangan sang karakter dalam melihat sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Arah pandangan mata menjadi kunci yang akan menghubungkan dan menciptakan ikatan dengan *scene* berikutnya. Persamaan komposisi, ukuran *shot*, sudut pengambilan gambar dan pergerakan pemain menjadi pendukung yang akan memperkuat keterhubungan antara kedua *scene*. *Point of view cutting* sebagai penghubung antar *scene* akan menghasilkan makna baru yang membuatnya saling berkaitan erat, dan menciptakan sebuah ilusi yang membuat penonton secara tidak sadar merasakan satu adegan berkelanjutan yang berkembang secara linier, kronologis dan logis.

B. Saran

Penelitian dan analisis yang telah dilakukan memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Setiap tahapan proses penelitian memberikan informasi yang akan menunjang hasil penelitian yang dilakukan. Landasan penelitian adalah kunci dan merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian. Landasan yang kuat akan menjadi sumber acuan yang sangat membantu dalam proses penelitian.

Penelitian pada film *Eat Pray Love* diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk mengenal teknik *point of view cutting* dan cara penerapannya dalam membangun kesinambungan ruang dan waktu. Sehingga bisa memberikan penjelasan dan informasi terhadap penelitian lain agar lebih mendalam dan bisa menghasilkan penelitian yang lebih baik dibanding pendahulunya.

DAFTAR ACUAN

Buku :

- Andi Fachruddin. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, Dan Teknik Editing*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Blain Brown. 2012. *Cinematography: Theory And Practice: Image Making for Cinematographers & Directors Second Edition*. China: Focal Press
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Imam Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joseph V. Mascelli. 2010. *Lima Jurus Sinematografi*. Terjemahan oleh Misbach Yusa Biran. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ (FFTV IKJ).
- J.M Peters. *Montage Bij Film En Televisi*. Terjemahan oleh Abdul Hamid. Proyek Penterjemahan Yayasan Citra.
- Ken Dancyger. 2007. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice Fourth Edition*. USA: Focal Press.
- Roy Thompson, Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit Second Edition*. USA: Focal Press.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Laporan Skripsi :

- Agus Zubaidi Isroil. 2008. *Proses Editing Film "Sang Dewi"*. Universitas Mercu Buana, Jakarta
- Alfi Aulia Abdu. 2018. *Crosscutting dalam Adegan Sebab-Akibat sebagai Pembangun Unsur Dramatik pada Film Bangkit! Karena Menyerah Bukan Pilihan*. Institut Seni Indonesia Surakarta. Surakarta.

Moh. Mahrush Ali, 2014. *Teknik Editing pada Film Rectoverso dalam mewujudkan Cerita*. Institut Seni Indonesia Surakarta. Surakarta.

Internet :

A & E Television Networks. *Ryan Murphy Biography*.

Sumber: <https://www.biography.com/people/ryan-murphy-20874367> diakses pada 05 Juli 2018 pukul 14:13 WIB.

Awards

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0879870/awards?ref_=tt_ql_op_1 diakses pada 04 Juli 2018 Pukul 16:42 WIB

Poster Film *Eat Pray Love*

Sumber: www.imdb.com/title/tt0879870/mediaviewer/rm2612429312) diakses pada 02 Mei 2018 pukul 21.12 WIB

Eat, Pray, Love

Sumber: https://www.imdb.com/title/tt0879870/?ref_=fn_al_tt_1 diakses pada 04 Juli 2018 pukul 16:31 WIB

M. Fadh Al Husni. *Eat, Pray, Love: Film yang diproduksi di Indonesia*.

Sumber: <http://javaxisland.blogspot.co.id/2010/09/eat-pray-love-film-yang-di-produksi-di.html?m=1> diakses pada 03 Mei 2018 pukul 11:05 WIB

Bradley Buecker

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Bradley_Buecker diakses pada 07 Mei 2018 Pukul 02:47 WIB

Post Magazine.

Sumber: *Editing Eat Pray Love*.

<http://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2010/August-1-2010/EDITING-EAT-PRAY-LOVE.aspx> diakses pada 06 Juli 2018 pukul 06:53 WIB